

家用电脑与游戏
Play!
FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY
2003
ISSUE.110
KP 科学普及出版社
10
命運 2.0
汗血寶馬
www.WYDcn.com
历史在我们眼中
盟军敢死队Ⅲ目标柏林
狮心王:
十字军的遗产 全攻略
英雄本色Ⅱ堕落
家园Ⅱ
地牢围攻:阿兰那传奇
野蛮卡车
星球大战:绝地学院
直击特报
维万迪2004亚洲游戏高峰会
特别礼品奉送P126
LU者说
轻度玩家、流行文化及其它
三国风云录
"三国"网络游戏纵览
罗技天驹方向盘方向抖动的修理
游戏修改器专题:武林初试牛刀
零售价 8.8元 www.playgamer.com
ISBN 1009-6183
9 771009 618022
10>
敬告 游戏有益身心 沉迷影响生活

凡奥美电子正版游戏包装盒均贴有800防伪标记



绿巨人

11月呼啸上市

电影做不到的，你能做到…… just play HULK！
绿色飓风 席卷全球

漫画、电影中的经典人物，主角绿巨人的攻击方式极其多变，拳头、伽马射线、蓄力冲拳、冲击波必杀技、摧毁物品，投掷汽车……破坏你所见到的一切。尽情破坏，释放压力，充分享受酣畅淋漓的快感



反恐精英资料片：零点行动（CS:CZ）

王者之气：气势恢弘情节曲折的单机任务
霸者之道：精彩刺激斗智斗勇的网络对战



A E C 奥美电子

客服：021-63603896
021-63603986
021-63605110

武汉总公司：武汉市江汉北路34号九运大厦10楼D座2号
北京分公司：北京市海淀区北三环西路47号院乙12号楼(乾升物业)B1-2
上海分公司：上海市九江路333号金融广场2201

凡奥美电子正版游戏包装盒均贴有800防伪标记

HOMEWORLD2

家 园2

宿命的抉择 永远的家园

10月上市

全球首款真3D即时战略游戏，E3大展获奖策略游戏——《家园》的全新续作！
全新的游戏界面，新手老手统统上手！
全新的3D图像引擎，美丽的太空画面，还等什么？美丽而深邃的宇宙在等着你！

纵横捭阖50万年
辉煌史诗由您创造
10月上市
地球时代
资料片：征服的艺术
中文版

全国热卖中
Emperor
Serria公司城市建设系列扛鼎之作
全球首推中国题材模拟经营类游戏
龙之崛起
中文版

SEQUEL TO THE "GAME OF THE YEAR"





客服：021-63603896
021-63603986
021-63605110

武汉总公司：武汉市江汉北路34号九运大厦11楼D座2号
北京分公司：北京市海淀区北三环西路47号院乙12号楼(乾升物业)B1-2
上海分公司：上海市九江路333号金融广场2201

奇迹
MU 3D RPG LEADER

梦幻的飞翔之翼

完善的转职系统

全新的武器防具

0.95即将推出

飞向天空
fly to the sky



主　　管：中国科学技术协会
主　　办：科学普及出版社
协　　办：北京金裕兴电子技术有限公司
编辑出版：《家用电脑与游戏》编辑部
办公地址：北京市海淀区中关村南大街16号
科学普及出版社712室
邮政编码：100081
电　　话：(010)62103397/98/99
传　　真：(010)62136150
网　　址：http://www.playgamer.com
电子信箱：play@playgamer.com

代 主 编：王潞
总 策 划：宋爱华
编辑部主任：刘戚
编辑部副主任：梁华栋
编辑/记者：罗东东　谷岩　周越
美术编辑：胥斌　单非

广告总监：刘淑慧
广告经理：王忠伟　蒋同庆　季丽
电　　话：(010)62103397/98/99
电子信箱：ad@playgamer.com

发行经理：杜辉
电　　话：(010)62103397/98/99
电子信箱：publisher@playgamer.com

刊　　号：ISSN 1009-6183
CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
国外发行：中国国际图书贸易总公司
bk@mail.cibtc.com.cn
广告经营许可证：京西工商广字第0010号
印　　刷：上海腾飞照相制版印刷厂
定　　价：8.80元

特别企划

新作速递

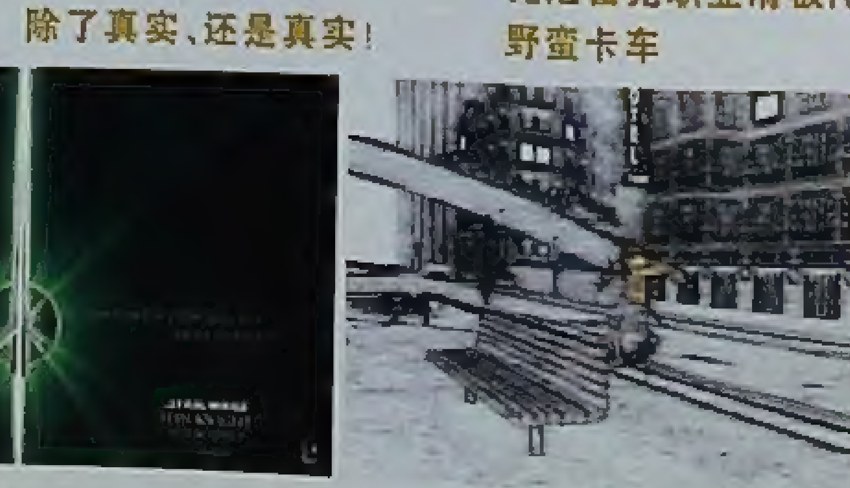




极限攻略



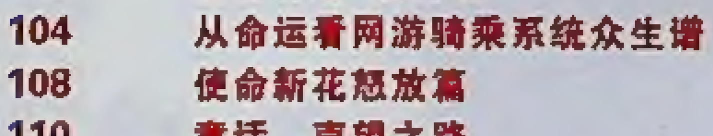
游戏观点


待望的收获

收获的季节又如期而至了。虽然还没有到总结回顾的时候，但此刻想来，已觉得今年中国游戏业的收获不小。

首先，国家有关政府部门对游戏产业发生了浓厚兴趣。中国版协游戏工委等行业组织相继成立，《互联网文化管理暂行规定》等相关政策开始施行，《互联网游戏出版管理规定》酝酿出台，分别得到新闻出版署、文化部以及信息产业部支持的 ChinaJoy 和 CiEX 两大游戏展会即将在 2004 年 1 月的北京和上海开幕，还有网络游戏通用引擎研究项目被纳入国家 863 计划等等，听上去都是利好消息。



其次，游戏正越来越多地被公众认知和熟悉。在众多业内厂商和媒体不遗余力的推动下，游戏节、嘉年华、名人秀、MM 秀、大奖赛之类层出不穷，以席卷之势在大中城市铺展开来。不论以前是否接触过游戏、是否喜欢玩游戏，遇上热闹，大家多半是要凑上一凑的。另一"示众"的途径则是通过各种非专业媒体，虽然负面报道与正面宣传此起彼伏，但"游戏"一词在电视、报纸等传统媒体上的出现频率与往年相比明显有所提高。

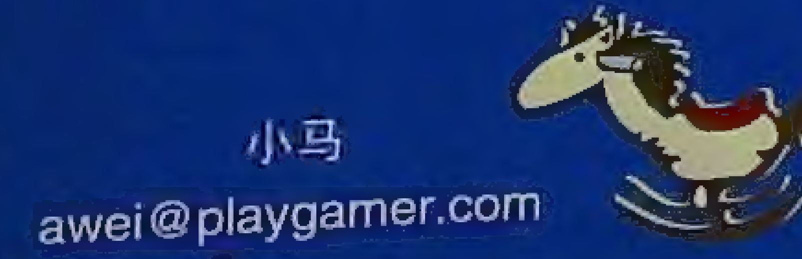
再次，全球游戏产业巨擘索尼、微软等，终于将目光切实地投向了国内游戏市场。而在他们之前，以韩国网游公司为代表的境外游戏势力的"入侵"，已将游戏圈搞得风生水起，往最低限度上讲也吸引了众多圈外人士的关注，算得利大于弊。

再再次，多项游戏赛事的频繁出现，加快了游戏竞技领域的正规化与职业化进程；诸般游戏业内"风波"、"内幕"乃至"丑闻"的一再曝光，则毋宁看作是产业规范发展和飞速成长的一道曙光……

写到这里，我的乐观情绪开始滋长，想在网上找找还有什么好事，一条新闻不经意间跳到眼前：

9 月 12 日，珠海市南屏中学近 2000 名学生参加了市公安局南屏派出所销毁游戏机暨宣誓大会。学生代表和民警挥动铁锤，将操场上十多台大型游戏机尽数销毁。之后，学生们依次在写有"勤奋学习，远离游戏机"的条幅上签名宣誓……

看来时候没到，还是别急着回顾总结了。做完杂志，我先去京郊参加个什么金秋采摘活动罢，至少可以百分之百有所收获，心不会突然之间感觉发凉。



小马

awei@playgamer.com

娱人码头





网络帝国







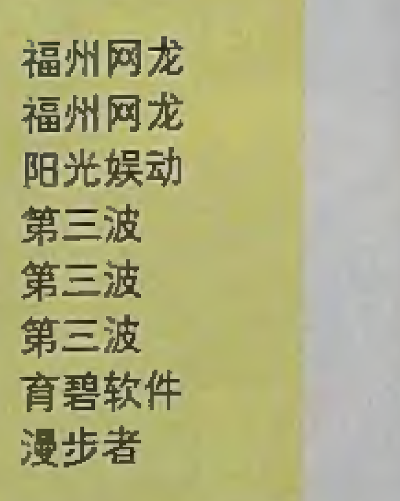
软硬武略

电娱实况



大话家游

广告索引



•过了一个炎热的淡季，一时间竟找不到一款可以上手的游戏，最后编辑部内众人只好拿一直无人问津的 CS 开刀了，到也其乐融融。平淡的季节总能孕育无名的“经典”，一款 Cold Zero 竟也被众人津津乐道，虽然游戏品质未见得完美，但登场的时机确掌握得不差分毫。

•近来 DEMO 推出的确实不少，从“XIII”到“荣誉勋章”，从“家园”到“盟军”，个个都是期待已久，显见得凉爽的秋天又将变得火爆异常。本人一向对测试版不太感冒，尝个甜头又没了下文，这种诱惑还是受不得的。

•眼花缭乱之际，又有 CS1.6 赶来添乱。这次的版本争议颇多，玩家游戏时需要连接 Steam 进行 CD-Key 验证，这样一来，CS 已经彻头彻尾地演变成了一款“网游”。如此形式打击了部分玩家的积极性，然而矛盾却还在继续延伸。年内最为期待的《半条命 II》局域网模式选择了同样游戏方式，这一举动似乎更令人难以接受了，近日正有国外玩家在联名向制作公司请愿。尽管有着各种各样反对的声音，但 Valve 大胆的开拓行为却是不容否认的，也许这就是未来连线游戏的发展趋势。划时代的《半条命 II》在技术和游戏模式上再次征服了世界，只要看看面红耳赤的 nVIDIA 和 ATI，听听无数热情玩家的呼声……Valve 应该心满意足了。

•13 日，第一次享受独自看电影的经验，虽然 T3 带来的是更多的苍老，但坐在第一排感觉到的却是前方无限的自由。这使我突然联想到孤独的杀手里昂，因为我和他一样，也在对着银幕咧着嘴微笑……

巴巴

一纸“关于《魔兽争霸III》等游戏赛事授权事宜的通告”让不少玩家怨声载道。其中最“有力”的反对依据就是“我们的比赛不是用正版了吗?!”——也许大家从不在意，在我们安装游戏时，总会先跳出一个“最终用户许可协议”，你要选择“同意”才能继续安装，而就是在《魔兽争霸III》的这个协议里，明白的显示着：用户不可以“主持或者提供本程序的比赛服务”。

安装了游戏，说明你认可了这个协议，现在你已无话可说啦。嗯？如果再多想一秒钟，就会发现好像还有问题：你是在什么时候看到这份协议的？是在你付款买下游戏后安装时看到的。也就是说，在你还没读到这协议的时候，就已经履行协议的义务——付款了！要是你觉得这个协议是“不平等条约”呢？怎么办？很简单，拿着撕开包装的游戏（没错，是撕开包装的，放心，没问题），去你买这东西的地方，让他们把钱还给你。因为在“协议”里也清楚写着“如果你不同意里面的任何一项条款，在买软件之后的 30 天之内你都有权立刻将未使用的软件返回给你买这个软件的地方或者联系暴雪娱乐公司的客户服务部并要求全部退款”。

因为奥美授权事件，我研读了多份来自于各游戏公司的“最终协议”，发现其中不少东西真是值得琢磨，如果大家傻乎乎的按下“同意”之前，都去研究一下民法典，那玩游戏未免也太费劲了。所以，若没什么意外的话，我会在近未来的某期《家》里写篇东西，用最通俗的文字来解释一下，“最终用户许可协议”那些拗口的法律名词后面到底隐藏了什么玄机。

東東

连续 36 小时不眠不休，共计打字 4W 以上（包括打完又删了的），终于赶完了所有的稿子……我的手现在已经麻木僵硬得抬不起来，每分钟 20 字的频率现在降到了每分钟 5 个，头一次觉得打字是件很辛苦的事。我现在非常愿意去休息，但是暂时还不能。

头好沉，虽然里面空空如也，但却总要向旁边歪，我的眼皮就快支撑不住，如果我的眼睛会写字，它现在一定会写下两个字：累！累啊

为了赶赴国庆节前的出刊日期，我们不得不连夜加班加点，很久没有尝过体力透支的滋味了。本以为自己是属于精力充沛的人，而就在 6 个小时前我还得意地说，偶没事。可是现在，偶好想去睡一觉啊！终于知道自己不是超人，不可能象机器一样的工作。可是，偶目前最头大的这个编辑手记又岂肯放偶交白卷……

哎，曾经有一些读者对我说，当游戏杂志编辑幸福啊，可以成天打游戏，羡煞旁人！可是大家却忘了，偶们每个月还有这样痛苦的想睡又不能去睡的时日。= =

旧宇

最近感觉用电脑重又变成了一种乐趣，而非是在使用生产工具。

事情的起因是上个月因为家中的显示器被黑猫再次“尿毁”，无聊之际决定忍痛买部笔记本电脑。因为从来没用过这东西，所以在决定选购之前还经历了颇多磋砣：首先，这应该算是与购买品牌机类似的行为，对于自认为充满 DIY 精神的人来说，这不啻为一种人生观的颠覆。从追求低消费高性能，到稍显奢侈的享用无法 DIY 的使用方式，一番挣扎之后，还是向从未真正体验过的新生活投降了。其二，性能与重量、尺寸不可兼得，现在公文包中的 CD 包和资料夹就已令人疲惫不堪，笔记本电脑绝不能超过它们的重量。然而超轻薄笔记本的性能，显然与自己习惯了的 High End 台式机天差地别。然而所谓性能，现在不都是在围绕 3D GAME 打转？那么我的笔记本不需要这些了，因为我不会疯狂到天天背着“游戏电脑”到处跑。

当桌面上这部伴随我完成了本期大部分的编辑采访与图文处理工作的富士通 P1120 还在兢兢业业的等候我的指令时，办公室里那部被移到桌子一角的 P4-1.8G 台式机显得有些落寞了。有时我会想，如果它的全美达 CPU 不会在处理多媒体任务时显得那么乏力，如果它的电池能力再加大一倍，如果它能玩那部 MotoGP2 的游戏……然而如果这一切要我付出无法轻松的拿着这部两张 CD 盒大小的笔记本去享受无线网络和触摸式宽屏，我还是宁愿放弃那些想法。

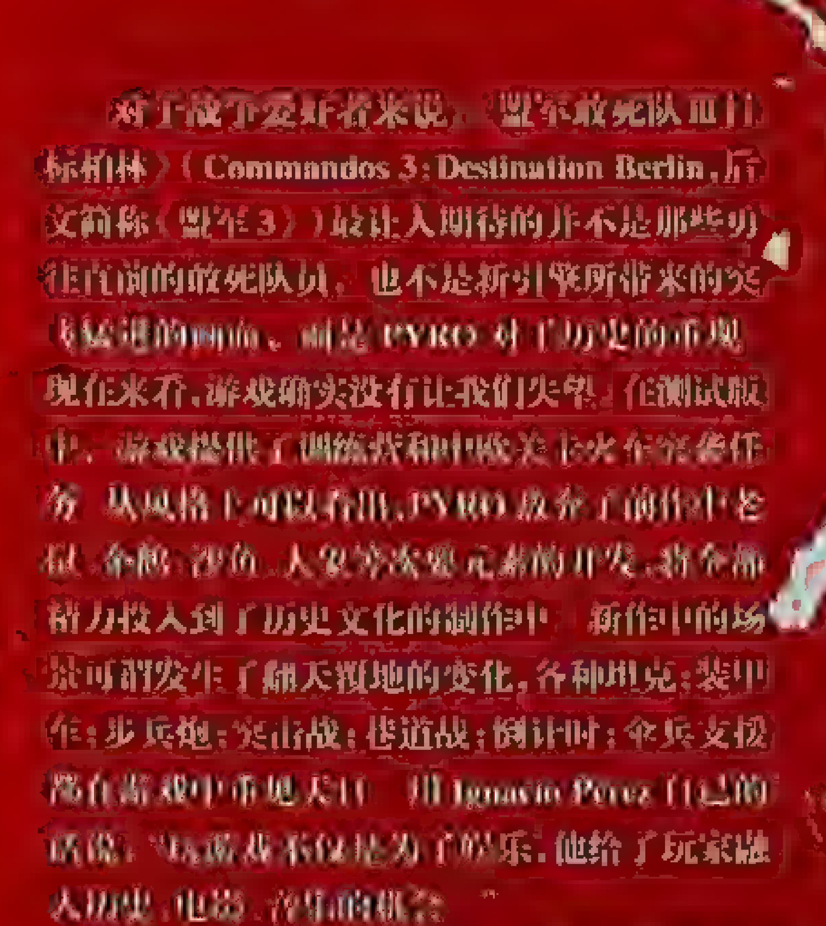
滕穗晃




新派铁血柔情武侠网络游戏
——《征服》
收获
孤胆行天下江湖征程
豪气冲云天征服岁月
永恒的传说、不变的情怀 金秋十月
我们收获爱情、亲情、友情
征服
征服是缘
TQFK0018@ND.COM.CN
研发：天晴数码娱乐 总代理：网龙（中国）公司
总经销：智冠电子（北京）有限公司 网上垂询：http://www.tqzf.com
发送您的联系地址至此信箱即有可能获得《征服》超酷海报及精美攻略手册
10月1日到10月31日，拨打95001192《征服》流星购卡热线
轻松赢取千元大奖。
活动详情请访问征服官方网站！<http://www.tqzf.com>
一等奖 1000元 1名 二等奖 500元 2名
三等奖 100元 10名

历史在我们眼中

盟军敢死队III目标柏林





对于战争爱好者来说，《盟军敢死队III目标柏林》（Commandos 3: Destination Berlin，后文简称《盟军3》）最让人期待的并不是那些勇往直前的敢死队员，也不是新引擎所带来的突飞猛进的画面，而是PYRO对于历史的重现。现在来看，游戏确实没有让我们失望。在测试版中，游戏提供了训练营和中欧关卡火车突袭任务。从风格上可以看出，PYRO放弃了前作中老鼠、金枪、钞票、人质等次要元素的开发，将全部精力投入到了历史文化的制作中。新作中的场景可谓发生了翻天覆地的变化，各种坦克、装甲车、步兵炮、突击战、巷道战、倒计时、伞兵支援都在游戏中重见天日。用Ignacio Perez自己的话说：“玩游戏不仅是为了娱乐，他给了玩家融入历史、电影、音乐的机会。”

谨以此文让我们直面历史，沿着盟军敢死队员的足迹，重归硝烟弥漫的二战沙场。

将历史融于想象

从人类诞生的那天起，战争就从没有停息过，不停的战斗，不停的流血。尽管大家都期待永久的和平，但那看起来依然是遥不可及的梦想。血，依旧在静静地流淌。为了更好的再现这段历史，笔者抛弃了传统的游戏介绍，取而代之是根据历史主线完成连环画。相比之下，连环画制作工程是巨大的，几乎每天都在分析游戏截图中的一草一木，往返于网站、书架、电脑之间……心中燃起的信念只有一个，记住历史，记住这些为了和平献出生命的人们。

斯大林格勒战区(STALINGRAD)



★1,导火线
1941年6月22日，希特勒孤注一掷，撕毁了《苏德互不侵犯条约》，苏德战争爆发。1942年7月17日，德军相继投入150万大军，向斯大林格勒展开进攻。

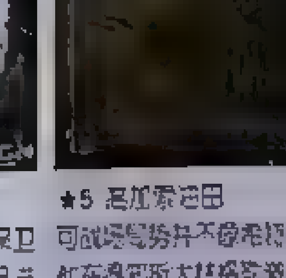


★2 斯大林格勒
斯大林格勒位于伏尔加河下游，城市建立于1589年，原名察里津。1925年改称为斯大林格勒，1961年又改称为伏尔加格勒，并一直延用至今。

★3 极乐世界
就在作战前夕，胜利在望的希特勒，陪同着高级军官们在阿尔卑斯山欣赏雪景。他在那给作战军官下达了命令，希望在自己回来之前，看到已经被攻克的斯大林格勒。



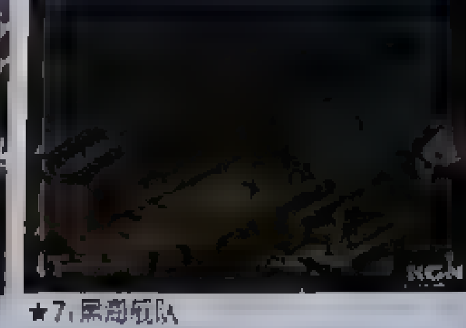
★4 大敌当前
9月13日，德国又出动17万人，向保卫斯大林格勒的苏联第62集团军发起进攻。最终德军凭坦克优势，在几个地段突破苏军防线，进入市区阵地。



★5 高加索油田
可战场局势并不像希特勒想象的那样美好，他在得知斯大林格勒激战的危机后，集中兵力在战线南翼发动军事攻势，希望借此机会夺取高加索石油，切断盟军的物资供应线。



★6 地势险恶
高加索位于俄罗斯西南山区，夹在黑海、亚速海、里海之间，丰富的石油使它在苏维埃国家有着重要意义。不过高加索山脉条件复杂多样，对于双方作战都是一个挑战。



★7,黑海舰队
为了抵挡德军进攻，高加索在黑海建立了一支庞大的海军舰队。这支军队不仅能同黑海沿岸各国海军进行有效斗争，又能够对德国和意大利海军舰艇进行有效打击。黑海舰队拥有2个潜艇大队、1个鱼雷快艇大队(12艘)，1个护卫舰大队(23艘)、2艘基地扫雷舰，4个海岸炮兵连，6个高射炮兵连以及不计其数的鱼雷，严密保护着高加索地区的安全。

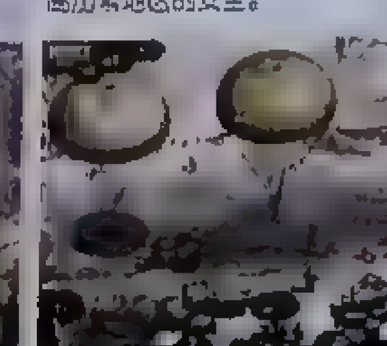
★8 夺取高加索
1942年6月28日，德军"李斯特"陆军元帅指挥共有18个步兵师、3个坦克师、4个摩托化师、6个山地步兵师、3个轻步兵师、4个骑兵师和2个警卫师A集团军向高加索进军，企图攻占城市、伏尔加河夺取油田。



★9 兵临城下
另一方面，在斯大林格勒战场上，德军狙击手给盟军进攻造成了极大阻碍。盟军狙击手必须尽快找到敌军埋伏的狙击手，一旦敌军狙击手射杀16名盟军士兵，就会严重影响后续部队的前进士气。为了纪念盟军狙击手的英勇表现，后人拍摄了同名电影《兵临城下》。而这位名叫"瓦西里(Vassili)"的狙击手确有此人，他在二战中共击毙德军400余人，其狙击德军狙击步枪，至今都存放在俄国军事博物馆中。



★12 大反攻
随着德军战线的推进，11月19日，斯大林发起了大反攻的命令。在短短的5天时间内，所有市民都投身于反击德国的巷战中，前面的士兵倒下了，后面的人又冲上去



★10 狂轰乱炸
德军的狙击战失算后，希特勒开始发动大规模空袭行动。德军集中了40个师的精锐部队，每天出动上千架次飞机，把100多万颗炸弹投向了城市，斯大林格勒转眼间变成了废墟。



★11 从天而降
轰炸过后，德军伞兵在"Ju52/3m"护送下从天而降。敢死队员将遭遇前所未有的危险，必须迅速将突如其来的德国伞兵逐一歼灭，双方作战变得更趋戏剧性。



★13.勇敢的市民
在这5天内，苏联人民斗志其极高昂，从外围防御战，到近郊防御战，到市区争夺战。军民表现出高度爱国主义精神，始终没有让德国去西斯占领这座英雄的城市。人民群众的力量是无穷的，约10万市民在战场中扮演侦察步兵、高射炮手、无线电兵、医生护士，把自己的青春年华和生命都献给了斯大林格勒。

★14 巴甫洛夫大楼
在被炸成废墟的城市中，双方进行了残酷的街巷战，每一条街道，每一座房屋，都布满了尸体。有时，为了争夺一座建筑物使用权，双方甚至要拼死战斗几个星期。在巷战争夺战中，最著名的要属守卫"1月9日"广场旁一幢普通楼房。苏军巴甫洛夫上尉带领22人苏军小分队，守卫该楼长达58个昼夜，虽然楼房被德军炸得面目全非，但却始终未被摧毁，后人将该楼命名为"巴甫洛夫大楼"。



★15,力不从心
当战争进入11月28日时，已有25万德军被苏军重重包围，他们每天需要750吨补给才能维持生活。而此时每一滴汽油、每一颗子弹、每一包饼干都得从空中运来，"Ju52/3m"运输机成为德军最后的希望。不过当时德军总共只有750架"Ju52/3m"，根本无法满足运输要求。在72天的空运中，因受到机场较少；气候恶劣，补给线太长，护航战机不足等因素，整个空运共损失266架"Ju52/3m"运输机。1943年1月，德军被完全包围在三块阵地中，总指挥"保罗斯"陷入了万分绝望的情绪中。

★16·战争的代价
1943年2月2日，历续6个月的斯大林格勒会战结束，德军第六军团约20万人全军覆没。剩余的9万人成为了俘虏，穿着单薄的衣衫，抓紧裹在身上满是血污的毛毯，在零下24摄氏度的严寒下，一步一步地走向寒冷的西伯利亚战俘营。

诺曼底战区(NORMANDY)





★1 登陆地点
根据"[illegible]会议"条件，从荷兰"[illegible]"到法国"[illegible]"长达480公里的海岸线上，诺曼底以其得天独厚的优势，成为盟军确定的登陆地点，并以"霸王"和"海王"为本次行动代号。



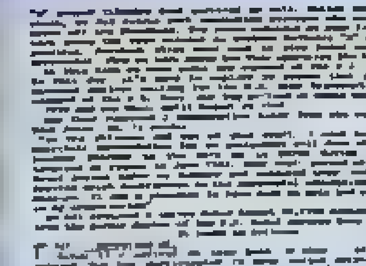
★2 人工港
为了保证这次大规模的登陆行动，让登陆舰与车辆直接登上海滩，英国便开始着手建造人工港。这个工程代号为"桑树A"和"桑树B"，于1944年6月初完成。



★3 法国抵抗组织
1944年6月每一个星期，法国BBC广播电台向诺曼底地区抵抗组织，播发了大量无线指示，要求他们破坏德军铁路、公路、桥梁、通信线路，协助配合盟军登陆。

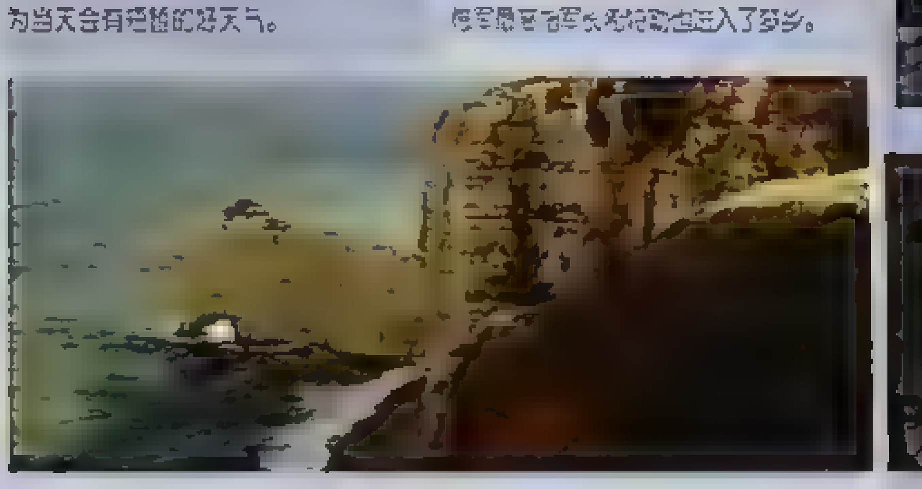


★4 封锁消息
为了避免德军了解登陆真相，英国进行了空前的保密措施，包括禁止使用外交邮件，禁止外交人员在英国旅游，禁止外交使馆使用电台与本国联络，英国进入了全面警戒状态。





★5 严阵以待
6月5日，盟军先在[illegible]大规模空降2000[illegible]。[illegible]



★6 天气预报
一切就绪后，天气状况成为盟军最关注的信号。通过专家分析当天天气情况，发现原定决定的登陆日6月5日会有暴风雨，于是登陆日推迟到6月6日，因为当天会有短暂的好天气。

★7 [illegible]
就在盟军准备登陆的关键时刻，德军气象部门并没有预测出6月6日的好天气。很多人[illegible]，战区内唯一的21装甲[illegible]"[illegible]"[illegible]。



★8 海上行动
[illegible]6月6日[illegible]35000人[illegible]"[illegible]"[illegible]"[illegible]"、"[illegible]"、"[illegible]"。

★1[illegible] 陷入困境
就在这个危急时刻，[illegible]730[illegible]，150名盟军小分队终于艰难地爬上了"奥马哈海滩"。

★9 血战奥马哈
在诺曼底登陆的五个海滩中，"奥马哈海滩"伤亡最为惨重，其主要原因是这里特有的地形。"奥马哈海滩"[illegible]"[illegible]"[illegible]"[illegible]"之间，整片海滩有30米[illegible]，大大[illegible]了盟军行动。

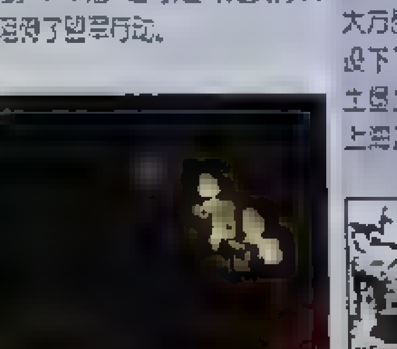
★10 惨痛的回忆
海滩上的情况也不为乐观，三个村庄与周围的田间形成地形，[illegible]。德军利用自然地形构筑防御工事，设下了大量水雷、铁丝网、海防大炮、混凝土堡垒，导致盟军在两个小时没有一人冲上海滩。



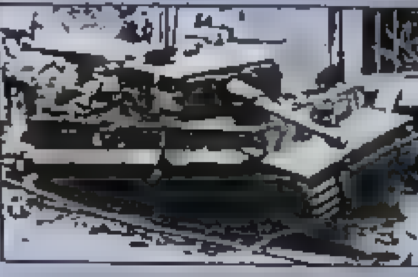
★12 生死之河
以敌阵地，海滩上的指挥官也[illegible]。最让人难忘的是美军第29师副师长"科塔"，在[illegible]海滩上大喊着"只有两种人留在海滩上，一种是已经死的人，另一种是即将要死的人。"士兵在他的鼓励下，[illegible]。

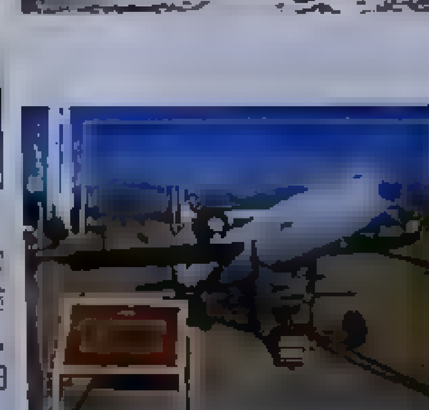


★13 后悔莫及
6月6日下午，德军装甲师长"费希丁格"[illegible]，并迅速集结所属部队向"[illegible]海滩"和"[illegible]海滩"发动攻击。但为时已晚，当盟军500架运输机从头顶飞过后，装甲师不战自乱，[illegible]"费希丁格"[illegible]。



★14 装甲时代
6月7日，隆美尔调集了5个装甲师，决心[illegible]夺回海滩。但由于路途太远，当装甲部队从200公里外赶到时，已经被盟军空袭部队打得七零八落，昔日的威风再也没有出现。





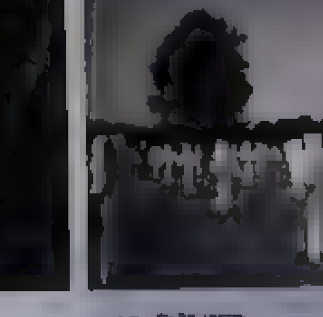
★15 [illegible]
6月12日，德军[illegible]V-1导弹上，[illegible]。这种V-1是德军[illegible]，弹头[illegible]850千克，总重量2300千克，最大射程280公里，[illegible]。



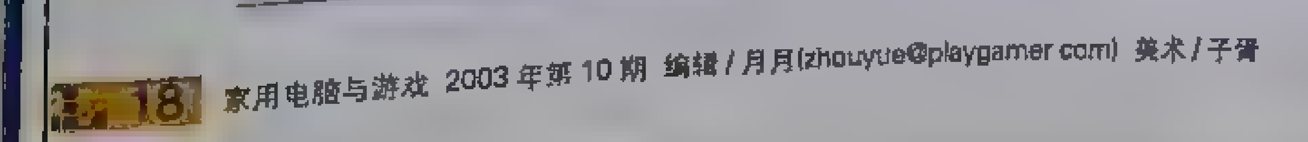
★16 一败涂地
V-1也没有帮德国挽回败局。6月12日，盟军五个登陆海滩连成一片，形成正面宽80公里，纵深12-18公里的大登陆场。在7天内共登陆人员32.6万，物资10.4万吨，昔日不可一世的德国在今天一败涂地。



★17,攻占瑟堡
6月25日黄昏，盟军冲入[illegible]，德军[illegible]"[illegible]"[illegible]。至此，[illegible]中，[illegible]2.5万人，德军[illegible]3.6万人。



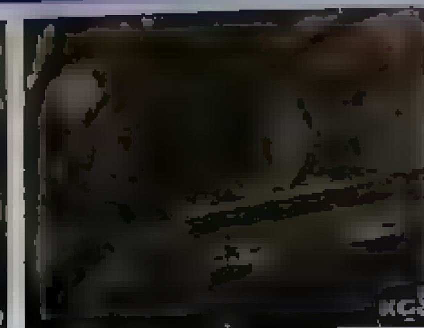
★18 [illegible]
[illegible]，盟军伤亡12.2万[illegible]万人，被俘4.1万人。[illegible]

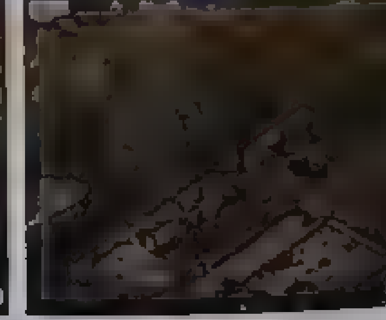


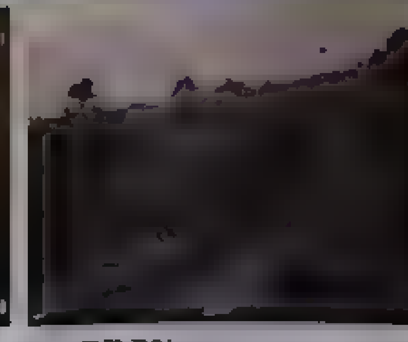

中欧战区(CENTRAL EUROPE)


★1 战利品
1944年底，纳粹准备用火车将他们从法国劫掠而来的艺术品运往本国。不过负责驾驶火车的司机"伯特兰·卡斯"为了避免国宝外流向德国，跟盟军游击队进行秘密行动，希望用负目忍辱来跟德军斗智斗勇。


★2 找寻宝物
要完成这次行动可谓异常艰苦，由于边境地区到处都是德军残留部队，且拦截人车显然是不理智的。经过盟军仔细考察研究，决定先到宝物存放的村庄打听消息。


★3 寂静的村庄
这个村庄坐落在法国巴黎的郊外，也是德军后方部队休整区，而宝物就藏在其中。盟军敢死队的任务，就是悄悄潜入这座戒备森严的村庄，找出隐藏的宝物。


★4 潜入火车站
当盟军找到宝物之后，德军却已经开始装运宝物。十万火急的情况下，盟军队员只好冒险，在夜间的掩护下潜入民调纳粹德军的列车中。


★5 完璧归赵
当先头部队潜入火车后，盟军支援部队也按预定时间登上了火车，他们利用各种方法消灭了整车的德军，炸毁了铁路桥，夺回了法国丢失的宝物。

★6 锐不可当
宝物行动失算后，德军总部也开始遭受盟军的沉重打击。1945年春，在东线战场，苏军从东西两面包围了柏林，距柏林只有60公里。在西线战场，英美盟军向汉堡、布拉格展开攻势，距柏林只有100余公里。

★7 坚持就是胜利
虽然德军已完全失去了统治世界的希望，但希特勒仍决心把战争进行到底。总计48个步兵师，9个摩托化师，10400门火炮，1600辆坦克，3300架作战飞机，共约100万人部署至柏林区域。


★8 全城防御
德军在柏林外围奥得河——尼斯河地区构筑了长达20至40公里的三道防御地带。在柏林市区设置了大量的堡垒防御阵地，[illegible]都修筑了坚固的射击孔，柏林被建造成了一座巨型堡体和射击阵地。


★9 最后的战役
1945年4月，苏联调集了3个方面军的强大兵力，共计162个步兵师和骑兵师，21个坦克军和机械化军，4个空军集团军，42000门火炮和迫击炮，6250辆坦克和自行火炮，7500架作战飞机，共约250万人按计划从三路进攻柏林。

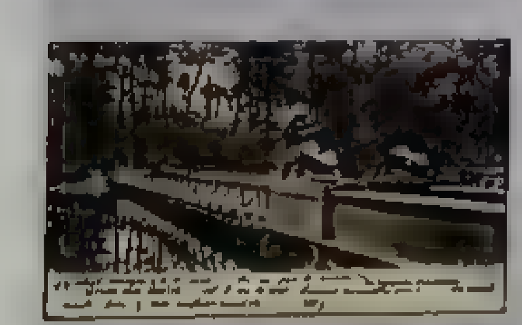

★10 孤注一掷
4月16日凌晨5时，苏军炮弹呼啸着倾泻到德军防御阵地上，柏林战役爆发。早有准备的德军没有坐以待毙，凭借有利地形，将苏军完全压制在防御带外。

★11 勇往直前
4月17日晨，愤怒的苏军集中了所有炮火，近千辆坦克排成一列纵队向前进发。前面的坦克被击中起火，后面的坦克继续前进，前面的士兵倒下了，后面的接着向前冲。最终苏军突破了德军防御带，向柏林市区进军。

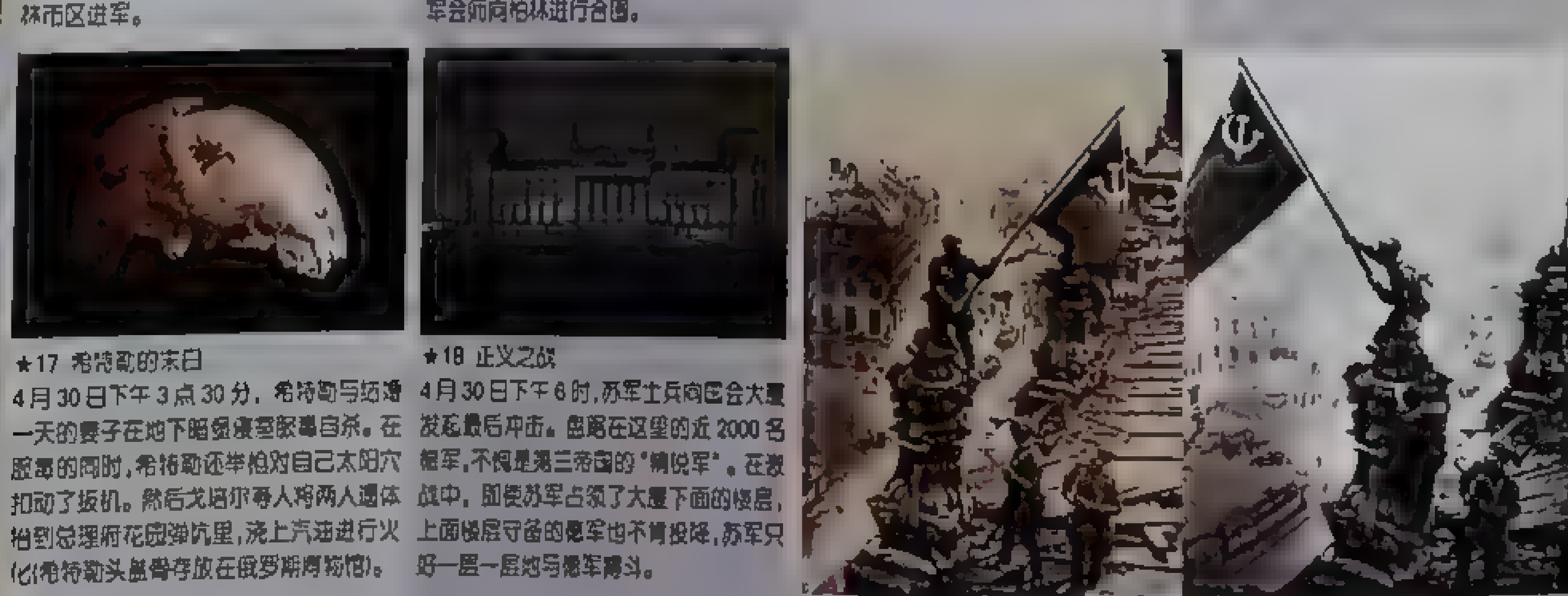
★12 燃烧的柏林
随后几天，东面白俄罗斯第1方面军先头部队第3突击集团军在抵达柏林近郊，南面乌克兰第1方面军强渡了尼斯河后，斯普雷河，东奥德河，北面白俄罗斯第2方面军占领奥得河上游至波罗的海一线，三军会师向柏林进行合围。


★13 市区激战
4月26日清晨，希特勒决定"与柏林共存亡"。他下令所有军事机关人员必须参加战斗，德军利用楼房、地下室、铁道、排水沟进行火力攻击，苏军每前进一步都要付出巨大代价。


★14 弹尽粮绝
4月27日，柏林市区大部份已被苏军攻占，希特勒最后一线希望破灭了。柏林守备区司令"魏德林"向希特勒报告说弹药、粮食、药品已经告罄。希特勒也意识到，他已彻底输掉了这场由他发动的战争。

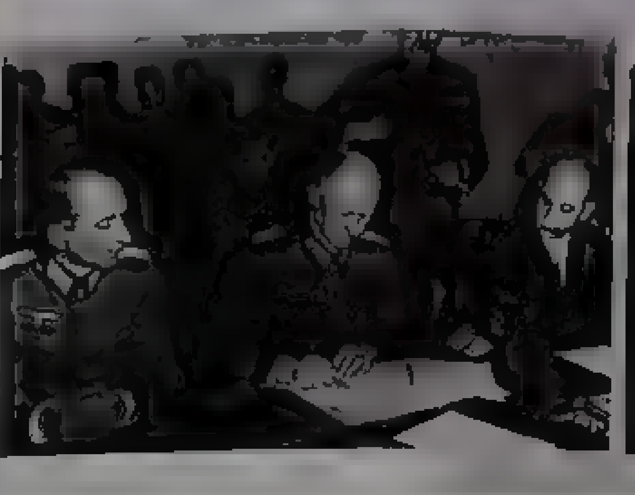

★15 蒂尔花园
4月28日，苏军突击队冲进蒂尔花园区。这个花园区是德军最后一处支撑点，党卫军最精锐的部队都部署在这里，双方在此进行了最为顽强的抵抗。直到29日深夜，在德军全部阵亡的情况下，蒂尔花园才被苏军攻占。

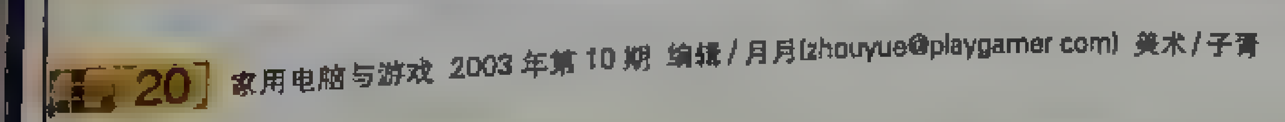

★16 绝望的婚礼
4月29日凌晨1时，希特勒宣布与等他12年的爱娃·布劳恩举行婚礼。婚礼之后，希特勒口述了他的遗嘱，指定海军元帅"邓尼茨"为他的继承人，并决定自杀后的遗体在总理府进行火化。


★17 希特勒的末日
4月30日下午3点30分，希特勒与结婚一天的妻子在地下暗堡寝室服毒自杀。在服毒的同时，希特勒还举枪对自己太阳穴扣动了扳机。然后戈培尔等人将两人遗体抬到总理府花园弹坑里，浇上汽油进行火化(希特勒头盖骨存放在俄罗斯博物馆)。

★18 正义之战
4月30日下午6时，苏军士兵向国会大厦发起最后冲击。盘踞在这里的近2000名德军，不愧是第三帝国的"精锐军"。在激战中，即使苏军占领了大厦下面的楼层，上面楼层守备的德军也不肯投降，苏军只好一层一层地与德军搏斗。

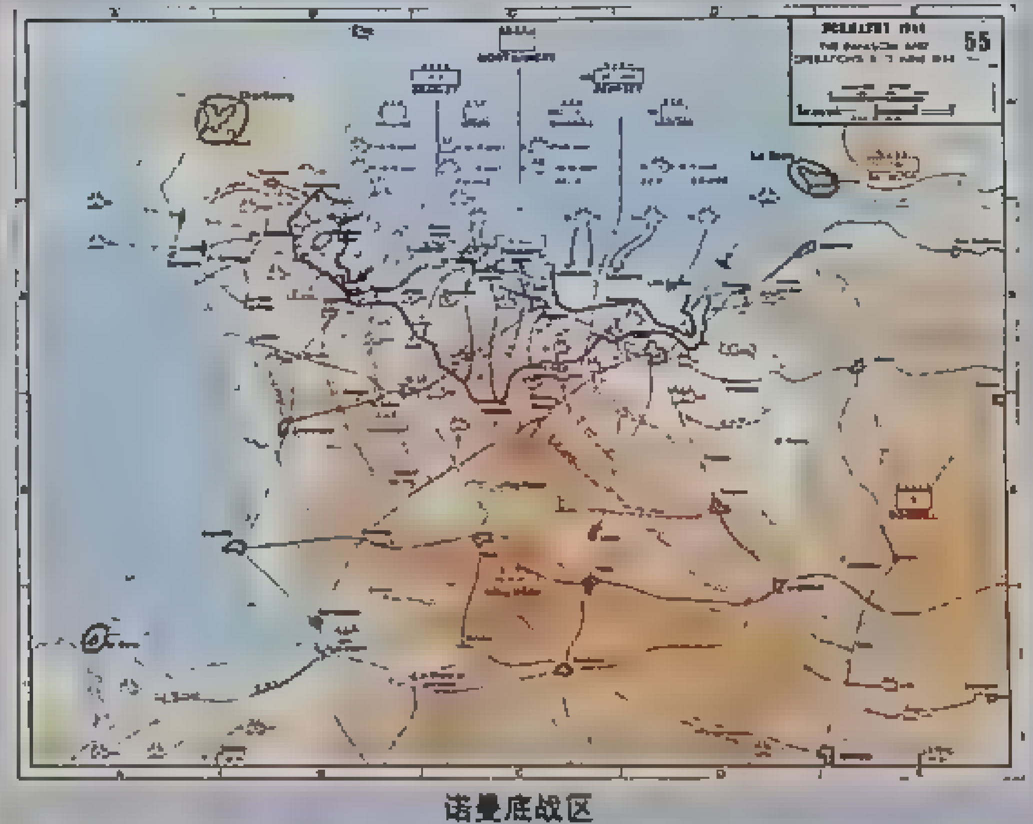
★19 胜利来临
4月30日21时50分，历史性的一刻终于到来。苏军战士历经艰辛，冲上了国会大厦楼顶，将胜利的红旗插上柏林国会大厦圆顶雕像石柱上。


★20 德国投降
5月2日，柏林城"魏德林"上将前往"崔可夫"前沿指挥所，签署了投降令。5月7日，德国无条件向盟军投降，欧洲战事结束。在这场会战中，苏军30万人英勇牺牲，德军38万人成为俘虏。



三大战区地图


斯大林格勒战区


诺曼底战区



中欧战区

点击二战非常行动

极点行动

1941年冬，德国重兵集团在斯大林格勒城下惨败，希特勒下令加快研制新式"无声"武器，彻底毁灭苏联。这一消息传到了苏联最高统帅部，震惊的斯大林立即下令查明"无声"武器的情况。前苏军总参情报部反间谍局局长卡尔涅夫将军受领任务后，马上派遣格里高利耶夫中校展开调查。最终在战俘中得知了黑林山德国细菌研制中心的秘密。情报确定之后，最高统帅部立即下令，不惜一切代价摧毁希特勒在黑林山的细菌武器研制基地。



为了摧毁德国细菌实验中心，格里高利耶夫计划在细菌武器实验室安插自己的人，里应外合。同时挑选一些爆破能手，成立破坏小组。这些小组成员将装扮成被纳粹从白俄罗斯强行抓来并送往德国的劳工，打入德国建筑工地。卡尔涅夫同意这项计划，并将这次行动命名为"极点"行动。

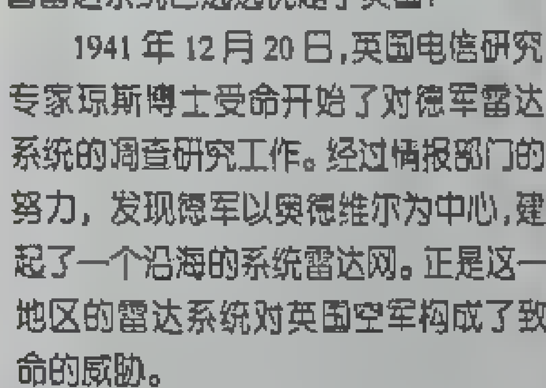
破坏小组分别以各自的特殊身份进入了细菌实验中心，经过努力他们获得了更多确切的情报，另外也从德国人手中盗取了相当数量的TNT炸药。准备工作已完全就绪。

此时，战争的形势发生了急剧的变化，苏军转入反攻，德军开始溃败。恼怒的希特勒要求加快细菌武器的研究工作，命令在9月初就制造出有效的武器。时间紧迫，破坏小组将提前行动。

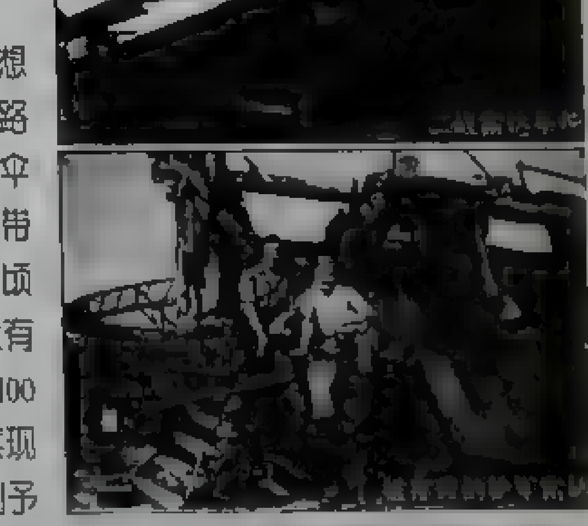
行动当晚，小组成员分别在实验室内部和细菌武器生产厂安放了炸药和定时装置。半夜时分，一阵沉闷的爆炸声划破了黑林山的寂静。过了一会儿，又一声巨响震得大地直颤动。顷刻间，纳粹的细菌实验楼倒塌，化为废墟。特别行动小队阻止了希特勒的细菌武器阴谋，"极点"行动取得成功。

虎口拔牙

"英国空军是不会屈服的！"当不列颠保卫战结束后，丘吉尔首相在英国议会上这样庄严地向世界宣告。事实上，在这豪情万丈的声明背后却包含着太多的无奈与痛苦。1941年秋季之后，英国空军派去空袭德军的轰炸机，竟有三分之一的未能成功返航。这意味着什么呢？德国雷达系统已远远优越于英国！



1941年12月20日，英国电信研究专家琼斯博士受命开始了对德军雷达系统的调查研究工作。经过情报部门的努力，发现德军以奥德维尔为中心，建起了一个沿海的系统雷达网。正是这一地区的雷达系统对英国空军构成了致命的威胁。



琼斯向首相提出了一个惊人的想法：由于奥德维尔地处悬崖边，走海路强攻似乎很困难，但如果从天上空降伞兵占领悬崖，盗出雷达站的所有设备带回来研究，那么，德军雷达站的优势顷刻间便会瓦解。而且，由于悬崖边上有一条斜坡路直抵海滩，距离也只有400多米。因此，这一计划应该是可以实现的。丘吉尔对这"虎口拔牙"的计划予以肯定，决定指派由英国特种作战部队去完成这一艰巨而意义重大的使命，同时，空军与海军负责全方位支援。

1942年2月15日，英国特种部队创建人之一的弗罗斯特少校与他的手下开始制定整个行动计划。他们根据航空照片和地形图，制作了一个精确的德军雷达站地区的沙盘，并搜集了各种相关资料；其次，他又召来几名雷达专家，让他们指挥工兵拆卸与装载雷达系统；再次，迅速挑选一支伞兵突击连，并立即开展紧急的针对性训练，最后，要求海军方面派一艘快艇从英吉利海峡出发，在约定时间内接他们回来。

经过10天的认真训练，一切准备工作完成。27日晚上9点，弗罗斯特少校率

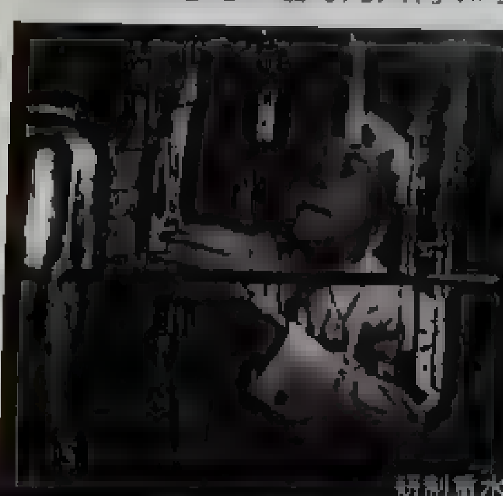
领他的119名突击队以及几名雷达专家，分为12组登上了飞机。途中他们并没有受到任何的攻击，最后的跳伞登陆过程也是极其顺利的。伞兵突击队迅速占领了雷达站，并在10分钟内将雷达系统主体拆装完成。此时，敌人增援的先头部队已经到达。弗罗斯特命令几名爆破队员在雷达站中央安放了定时炸弹，其他人迅速撤退。

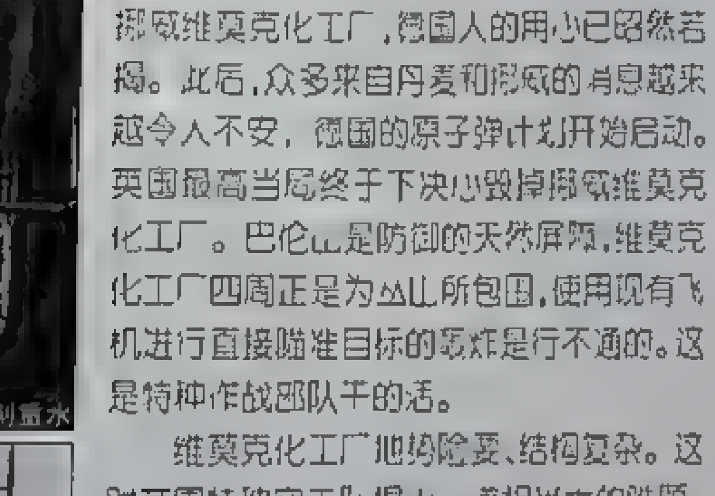
在海滩上，弗罗斯特的小队与查特里斯中尉带领的30名突击队员汇合，击退了敌人的堵截，等待接应的舰艇。此时，德军的雷达站开始在爆炸声中土崩瓦解。

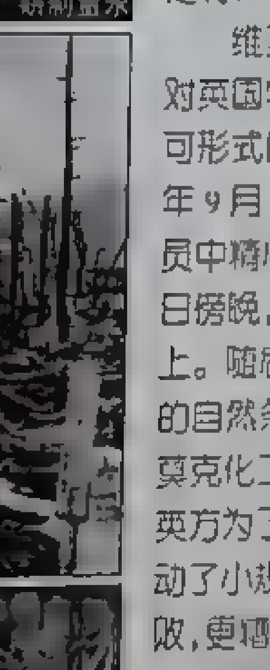
这次偷袭德军雷达站的行动无疑是十分成功的，行动共歼灭德军300多人，而突击队员却只有15人伤亡。三天后，丘吉尔首相在三军司令部为弗罗斯特少校和查特里斯中尉分别颁发了十字军金质军功章，以表彰他们的贡献。与此同时，琼斯开始了对缴获的雷达进行研究，并将在3个月内全面改进英国的雷达系统。

燕子行动

早在大战爆发初期，德国独裁者便将原子武器的研究作为一项重点在实施。1939年9月，德军陆军部更是连续召开会议，与权威科学家商讨制造原子弹的可行性，并列入计划，花大力气加紧研制。在另一方面，重水作为控制原子核反应的减速剂，是制造原子弹所必须的材料。挪威的莫克化工厂是世界唯一的重水生产中心，最初它的产量每月只有10公斤。1940年4月，德军突然袭击占领了丹麦，随后立即又控制了挪威，于同年5月占领了挪威维莫克化工厂，德国人的用心已昭然若揭。此后，众多来自丹麦和挪威的消息越来越令人不安，德国的原子弹计划开始启动。英国最高当局终于下决心毁掉挪威维莫克化工厂。巴伦山是防御的天然屏障，维莫克化工厂四周正是为丛山所包围，使用现有飞机进行直接瞄准目标的轰炸是行不通的。这是特种作战部队干的活。


研制重水





维莫克化工厂地势险要、结构复杂。这对英国特种突击队提出一道相当大的难题。可形式日趋紧迫，需要立即采取行动。1942年9月，4名从大批流亡的挪威地下特工人员中精心挑选的特工结束了训练。10月24日傍晚，他们被空降到海拔1300米的雪山上。随后的半个月时间内，他们在极其恶劣的自然条件下前进，最终于11月9日，在维莫克化工厂附近待命。情况严峻、时间紧迫。英方为了配合突击行动，在挪威其他地区发动了小规模的空降突袭，但这些行动全部失败，更糟糕的是，德军从飞机的残骸中发现了标有重水工厂所在地维莫克镇的地图。行动败露，德军在该地区展开了严密的搜索，山中待命的突击队员陷入困境。


原子弹攻击的恐怖

联合作战部只得重新制定作战计划，行动的主要目标是破坏维莫克化工厂的18个不锈钢的高浓缩电池和重水罐。1943年2月16日，由6人组成的"枪手"突击队伞降到了距维莫克西北45公里的冰湖上。6天之后他们与先前待命的突击队汇合。

2月27日晚上8点，突击队成功地潜入了工厂，对储藏罐、管道、机器和高浓缩电池实施了爆破。爆炸几分钟后，"枪手"突击队分头撤离，辗转进入瑞典或是根据当地游击队的安排，分散到各地进行地下抵抗活动。

1943年底，侦察员发来密报：维莫克化工厂通过一年的修复又重新生产重水。得到消息后，英国皇家空军、美国第八航空师都立即对这家工厂的发电站实施了轰炸，但收效甚微。此后，德国人决定把所有维莫克化工厂提炼重水的设备和储存重水统统搬迁到德国的一个地下基地。于是特种作战司令部再次担起了破坏并切断德国的重水供应的使命。

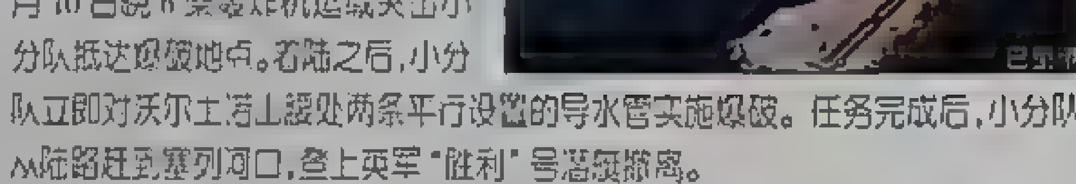
不久后，侦察员得到新的情报：1944年2月将有613公斤重水从维莫克化工厂运往德国。随后他又摸清了这批重水的运输路线。经研究，运输线上的廷斯贾克湖是特工大显身手的最佳地点。1944年2月19日晚11点左右，英国特工秘密潜入等待装载重水的"海多罗"号，在船上安装了炸弹。2月20日上午8时，装有重水的一列货车从维莫克镇出发了。1944年2月20日上午10时45分，满载的铁路渡轮"海多罗"号正颠簸着穿过波涛汹涌的廷斯贾克湖时，忽然间船的甲板下一声闷雷似的爆炸响声，渡船在剧烈的爆炸中摇晃起来，停滞不前。不到5分钟，"海多罗"号便沉下了湖底。同它一同沉没的是希特勒想占有世界上第一颗原子弹的梦想。


空降作战

巨人行动

1940年底，意大利与德国结成同盟并联手对希腊发动了进攻。为了打击意大利，邱吉尔决定动用刚组建的空降兵，深入意大利腹地，对其实施代号"巨人"的偷袭行动，摧毁沃尔土诺山的供水管道。

策划这样的行动是为了阻止意军的出征行动，但是直接对其军港发动袭击有相当的困难。经过侦察发现，塔兰托、布林迪西、巴里等军港普遍有一个致命的弱点——缺乏淡水。这些军港使用的淡水主要靠从沃尔土诺山上通下的导水管供应，如果能成功破坏这些管道，便能切断军港的淡水供应，使敌人陷入混乱。另外从作战角度来说，对那些位于农业区的管道实施打击更为容易，而且在得手之后可以迅速到海边乘潜艇撤离。


巴里港

计划制定之后，一支由6名军官，32名士兵的小分队组建而成。2月7日小分队飞抵马耳他待命，2月10日晚6架轰炸机运载突击小分队抵达爆破地点。着陆之后，小分队立即对沃尔土诺山腰处两条平行设置的导水管实施爆破。任务完成后，小分队从陆路赶到塞列河口，登上英军"胜利"号潜艇撤离。

尽管这次作战并没有达到预期的目的，破坏的管道很快便被意军修复了，军港也未因此受到太大的影响，但从某种意义上说，这次行动可以说是一次较为成功的空降突击作战，它起到了扰乱敌方补给供应、迟滞敌人行动的作用。

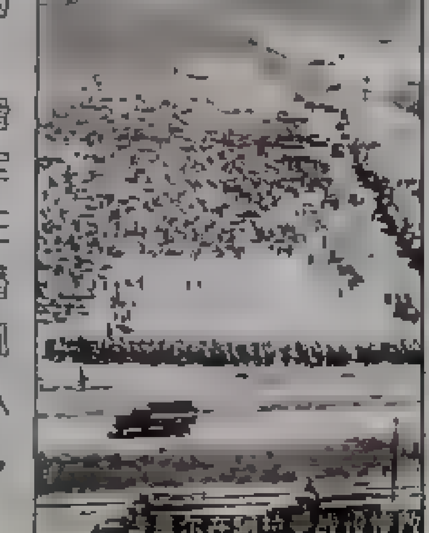
雷弗斯行动


隆美尔

号称"沙漠之狐"的隆美尔在撒哈拉沙漠连续击败英军，为此，英军最高指挥部命令第7、第8和第11特攻队组成一支具有强大突击力量的独立分队，迅速挺进中东。分队代号"雷弗斯"，分队指挥官是陆军中校R·E·雷考克。"雷弗斯"接受的秘密指令之一暗杀或者绑架隆美尔。

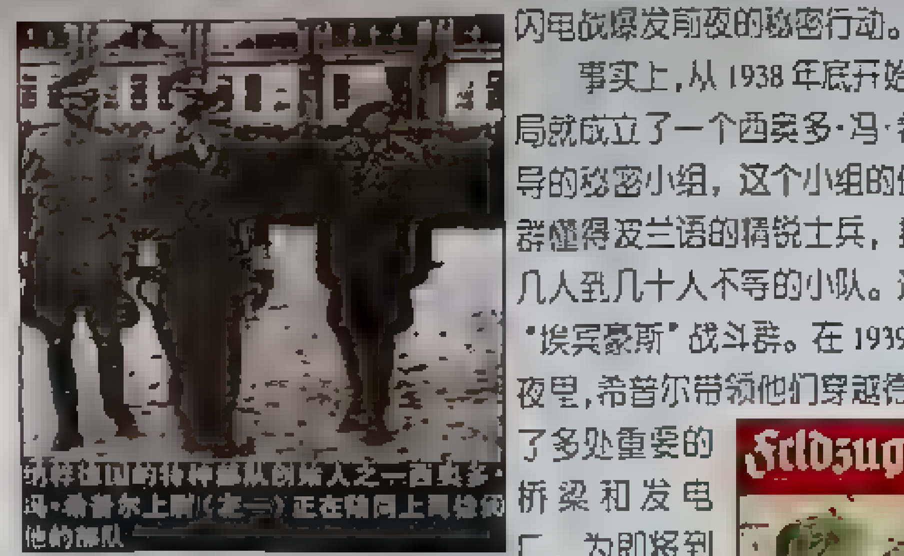
1940年11月10日，一支特别行动队分乘着潜艇"多贝"号及"塔利斯曼"号从亚力山大港出发。在接头地点登陆时遭遇了风浪，有7名队员在此葬身海底。到达任务地点后，行动小队开始观察周围环境，但不幸的是在潜入途中被敌人发现，双方展开交战，然而最终突击小队并未在那座被认为是司令部的建筑中找到隆美尔，行动以失败告终。

尽管这此深入敌后的奇袭并没有成功刺杀狡猾的隆美尔，但也震惊了敌人。柏林令位于中东的德军展开全面搜捕。海军舰艇严密封锁海面，空军战机在天空盘旋，地面部队则展开全面围剿，要彻底消灭潜入的突击小队。由于敌人的严密封锁，英国接应的舰艇和飞机都无法到达指定地点。最终绝大多数敢死队员在分散撤离的途中，遭到了德军的重重阻击、追捕，战死在沙漠之中。

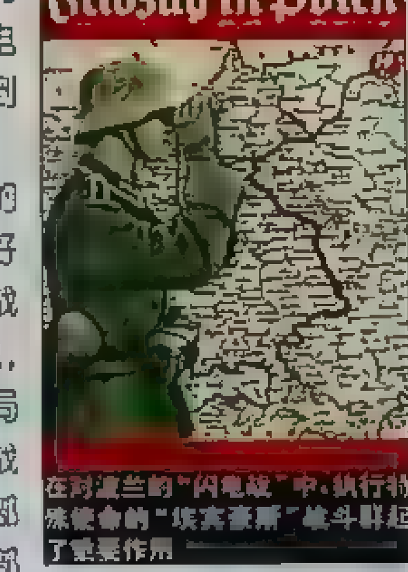

隆美尔在阿拉曼战役惨败

闪电战的匕首

在1939年9月1日，世界战争史上多了一个新名词——"闪电战"。但直到今天，人们在回顾那场席卷波兰的钢铁风暴时，却仍然很少提及德国特种部队在闪电战爆发前夜的秘密行动。


纳粹德国的特种部队创始人之一西奥多·冯·希普尔上尉（左一）正在给同上司介绍他的部队

事实上，从1938年底开始，在德国谍报局就成立了一个西奥多·冯·希普尔上尉领导的秘密小组，这个小组的任务是招募一群懂得波兰语的精锐士兵，把他们分成十几人到几十人不等的小队。这些人被称为"埃宾豪斯"战斗群。在1939年8月31日夜里，希普尔带领他们穿越德波边境，占领了多处重要的桥梁和发电厂，为即将到来的德军装甲洪流铺平了道路。



在对波兰的"闪电战"中，执行特殊使命的"埃宾豪斯"战斗群起了重要作用

但是，德意志国防军里那些容克军官团出身的将军们对特种部队嗤之以鼻，充满骑士精神而又好面子的他们觉得这种"下三滥"的行动难登正统战争的大雅之堂。不过，元首希特勒却对此很感兴趣，在喜欢兵行诡道的独裁者亲自过问下，德国谍报局于一个半月以后正式将"埃宾豪斯"战斗群编入战斗序列，命名为"特种任务训练第800中队"，总部设在勃兰登堡。"勃兰登堡军"从此成为德国特种部队的代名词。

温莎行动计划

1940年下半年，不列颠空战的挫折让元首越来越觉得这些顽强抵抗的英国人实在不像法国人、波兰人或者荷兰人那么可爱。于是，他急于与英国媾和，以便腾出来手来准备对东方敌人苏联的战争。几年前被迫退位的前英王爱德华八世——温莎公爵成了德国人关注的目标　恢复这位亲德的公爵在不列颠的王位，然后德国得到一个友好的盟邦英国，这就是"温莎行动计划"的最终目标。

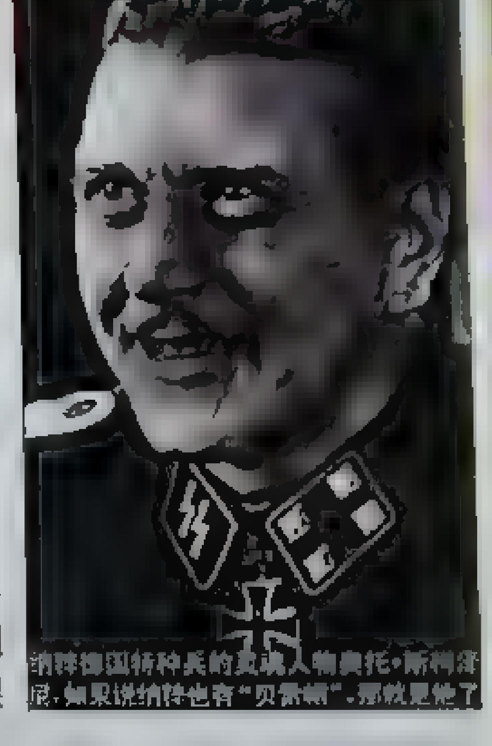

温莎公爵曾经与希特勒有过非常亲密的接触

此时公爵和他的"美人"辛普森夫人正居留于中立国葡萄牙小城卡斯卡伊斯，德国情报部门逐步完成了对他周围的渗透，从公爵常去的酒店的侍者到别墅附近执勤的警察，很多人都被偷偷换成了德国特工。对公爵不得逊象警觉起来的英国政府急忙宣布任命公爵为巴哈马群岛总督，并请他马上到那个遥远的地方去上任，这样公爵只有两个选择放弃王位的诱惑去就任总督，或者干脆立即投入希特勒的怀抱。他仍在犹豫不决。

如果温莎公爵重登英国王位，二战的结局又将怎样？

可是德国人不能久等，必须开始更大胆的行动．他们指令公爵的一位朋友邀请公爵夫妇到葡萄牙和西班牙边境去打猎，同时一支精锐的德国伞兵特种部队埋伏于边境地区的西班牙一侧。只要公爵夫妇一到达附近，他们就越过边境潜入葡萄牙，将公爵绑架到德国去。但是这次行动的情报被英国人破译了，英国情报首脑蒙克顿亲自带领他的人赶到卡斯卡伊斯，用半劝说半强制的手段把公爵夫妇送上了开往巴哈马的"艾克斯凯利伯"号游轮。在温莎行动计划中，德国特种部队还未出手就遭到了失败，可以看出，保证情报的秘密性对一次特种作战来说是多么的重要。

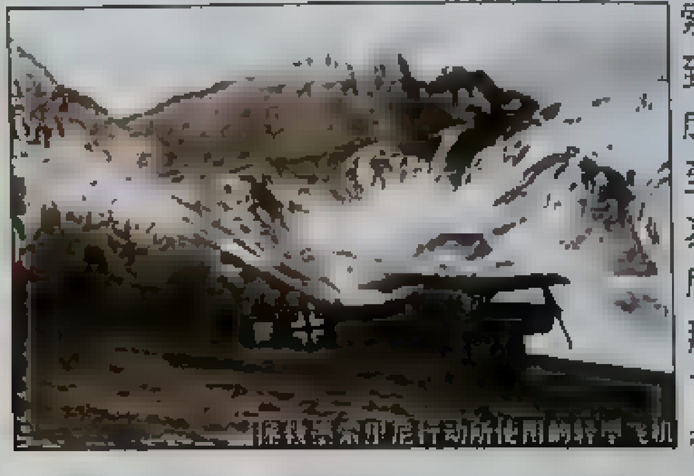
拯救墨索里尼


纳粹德国特种兵的灵魂人物奥托·斯柯泽尼，如果说纳粹也有"贝雷帽"，那就是他了

"领袖，是元首派我来的，您自由了！"

当被囚禁于大萨索山山顶旅馆牢笼里的意大利下台独裁者墨索里尼听到这句话的时候，眼泪都要齐下来了。出现在他面前的，是党卫军上尉奥托·斯柯泽尼。这位传奇式的德国特种兵军官刚刚带领他的精锐小分队乘坐滑翔机抵达这里，虽然降落地点实际情况和当初侦察机拍摄的照片出入很大，但是上尉还是决定强行迫降。事实证明，这个大胆的决定是正确地，只有少数特种兵因此受伤。接下来，德国人首先攻进了发报室，让这里与外界失去联络，随后，德国陆军中最精锐的士兵们和二战中最无能的意大利兵交火了——结果可想而知。

在意大利军投降后，斯柯泽尼开始着手收拾起一个简易机场，以便前来迎接墨索里尼的飞机降落。结果他还等到另外一些东西　对特种部队的成功抱有极大期望的希特勒甚至给他派来了一位摄影师，将这次不凡的特别行动拍摄下来。随后，上尉和墨索里尼一起挤上了那架小飞机，跌跌撞撞的起飞了。第二天，他们安全抵达第三帝国的首都——柏林。


拯救墨索里尼行动所使用的特种飞机

这是二战中最经典的特种兵战例之一，以至于连英国首相邱吉尔都称赞这是一次"英勇无畏"的行动，他鼓励盟军的士兵们，希望他们也该有这样的勇气。这次行动更被纳粹德国大肆宣扬，是的，行动本身是一次完美的成功，但行动的终极目的·让墨索里尼重执意大利权杖，却最终可耻的破产了。

格里芬行动

1944年12月的阿登反击战是第三帝国的最后一次怒吼，在这场孤注一掷的战争豪赌里，德军特种部队的"格里芬行动"所写下的传奇战例至今仍为军事学家们津津乐道。160位精通英语的德国特种兵穿上了美军军服，开着各种美军车辆，三、五人一组，在德军开始大规模进攻前，潜入了盟军的阵地。

在此之前，这些特种兵曾经在奥托·斯柯泽尼中校领导的巴代利Ⅱ的训练营里度过了相当长一段时间，这是一段完全"美国式"的生活，他们被要求像一个真正的美国人那样说话做事和思考——当然唯一不能改变的是对德意志帝国的忠诚。

在阿登反击战的初期，德军特种部队给盟军造成了相当大的混乱，在一片乱糟糟的盟军溃兵中，他们如鱼得水、破坏通讯设施，树立错误的路牌…… 甚至在惊慌的美军中还传说，这些神出鬼没的德国特种兵有一个"刺杀盟军总司令艾森豪威尔"的计划。但是，由于后期指挥上的失误，"格里芬行动"的威力没有得以完全的发挥，不少特种部队最后被迫作为普通作战单位参加战斗。


这些不是"美国大兵"，而是格里芬行动中化装成美军的德国特种部队

一部分参加"格里芬行动"的德国特种兵被俘，其中有些人被以间谍罪处以枪决。按照日内瓦公约，如果他们是普通士兵的话，就可以被安全的送入战俘营，但是特种兵的秘密使命让他们难逃一死。



数字化二战军备

以下介绍的各种装备都出自《盟军 3》测试版，其中更有些武器是通过玩家的努力修改才得以露面的。由于新作采用了《盟军 2》改良引擎制作，这便给修改留下了足够的空间。只要利用文本编辑器，对官方游戏代码进行替换，就能将引擎中原本隐藏的东西全部显示出来，或者用 X 物品替代场景中的 Y 物品。虽然看起来修改原理很简单，但给玩家带来了回报却是极大的。比如修改后的测试版可以操作全部角色，使用全部武器，驾驶所有交通工具，感受耳目一新的游戏乐趣。正是众多热心玩家的努力，我们得以在测试版中提前预览《盟军 3》新物品（注：游戏修改涉及内容太多，这里就不再说明，有兴趣玩家可前往 commandos nease net 查询。同时感谢 URF 网友大力支持，完成测试版修改及抓图工作）。

【物品装备】

■钢琴线

说明：无声无息地勒死敌人，即使周围的敌人也不会有任何察觉。

备注：小偷专用武器，占用物品栏一格。

■代号 X

说明 具体名称和功能目前不详，研究中

备注：占用物品栏一格。

■来复枪

说明：每个弹夹有 15 发子弹，射程与步枪相同，但威力较小，

备注：所有队员都能使用，占用物品栏四格

■防毒面具

说明．队员对于毒气弹不再免疫，必须戴上防毒面具经过危险区域。

备注：占用物品栏一格。



历史：防毒面具出现要归功于一战。1915 年 4 月，德军与英法联军为争夺比利时伊伯尔地区展开激战。德军为了打破欧洲战场长期僵持的局面，首次在作战中使用了化学毒剂，他们在阵地前沿放置了 5730 个盛有氯液的钢瓶，并在顺风方向打开了瓶盖，180 吨氯气被释放出去。顿时，一片绿色烟雾腾云而起，并以每秒 3 米的速度向英军方向飘动，一直扩散到联军阵地纵深达 25 千米处。致使英法联军 5000 多人丧命，防线区域内家禽走兽全部中毒死亡。

英军悲痛之余，却意外发现野猪在毒气中存活下来。这一现象引起了生物学家的极大兴趣，科学家通过反复调查和研究，发现野猪鼻子拱食的本能，使他们幸免于难。英法联军根据这一原理，制成了世界上第一批防毒面具。虽然现在各国防毒面具没有统一的标准，但都沿用了英国猪嘴式防毒面具的外形。

可能是一战毒气事件的影响，二战中再没有发生过毒气战争事件，但防毒面具却是士兵标准装备。因为毒气泄露事件还是时常发生，最骇人听闻的是发生在意大利南部的巴里港，德军轰炸造成美军"约翰·哈维"巨轮芥子气泄漏事件，造成数百人中毒伤亡。时至今日，毒气弹阴影还没有完全退去，前段时间日本在中国遗留的芥子气泄漏事件，都再次给后人敲响了警钟。

【作战单位】

■MG34 式 7. 92mm 机枪

说明：游戏中射程最远的机枪，杀敌于无形之中。

备注：无法装进物品栏带走，只有强壮的贝雷帽能使用。

历史：MG34 是德国"毛瑟"公司策划设计，它是世界上最早的通用机枪。所谓通用机枪，是指机枪能根据战场情况进行调节使用。当作轻机枪使用时，两脚架固定在机枪枪管套筒前插上，弹链容弹量为 50 发，英勇的士兵可以扛着它消灭敌人。当用做重机枪使用时，机枪安装在轻型折叠式高射支柱上（摩托车、飞机、装甲



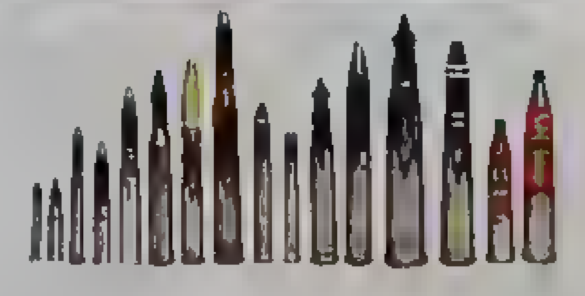
车），50 发弹链彼此联接，总容弹量多达 250 发，具有更准确的射击精度和更持久的火力。

整个二战期间，德军生产了 MG34S 与 MG34/41 等多种型号通用机枪。改良型机枪比原型机枪尺寸短，并附带光学瞄准镜，立式照准器，高射瞄准环，为德军步兵作战有着决定性作用。

■反坦克炮

说明．射程较远且威力巨大，主要用于摧毁坦克、装甲车等重量级单位。

备注 只有贝雷帽能够使用，炮弹没有数量限制，可以无限发射。



历史、自从坦克诞生以来，许多国家纷纷想方设法来对付它，在先后制成的各种反坦克武器中，反坦克炮是最致命的武器，但它出现却有着非常蹊跷的历史。在二战中，德军购买了由"克虏伯（krupp）"设计制作 88 毫米高炮（注在广东虎门沙角炮台，也有一门 krupp 生产的 155 毫米大炮。不过它的第一发炮弹至今还卡在炮膛里，有空时你可以去试试其威力 ^_^），希望借助它来对付盟军轰炸机。不过在经历 1940 年那个令人难忘的事件后，88 毫米高炮的命运被彻底改变了。

1940 年 5 月 23，德军第七坦克师从比利时境内向敦克尔克高速挺进时，途中不幸遭受英军重型坦克偷袭。束手无策之际，德军炮兵急中生智，压低 88 毫米高炮炮口向英军坦克开火，眨眼间九辆坦克变成了废铁。这个事件给德军留下了启迪，88 毫米高炮从此变成了反坦克标准武器，并演变出像 Flark18、Flark36/37、Flark43、KwK36L/56、KwK43L/71 更多后续反坦克炮。

反坦克炮的成功，又带动步兵炮的流行。从理论上说，这两种火炮在功能上大同小异，危急情况甚至可以相互通用。也就是说，步兵炮可以发射反坦克炮弹，而反坦克炮也可用作攻击步兵的武器。所以德军后期更注重炮弹的研究，在以前"碳化钨制弹芯"基础上，改进出了各种穿甲弹、破甲弹、榴光弹，成为坦克、步兵炮、反坦克炮主用弹。这就如后人所言："虽然二战是同盟国取得了胜利，但论武器灵活运用，则是德国人更胜一筹。"

■海防大炮与水雷

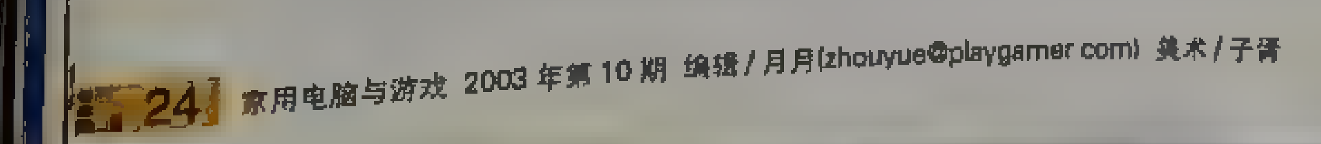


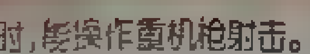
说明：出现在诺曼底战区奥马哈海滩和高加索港口。

备注：测试版中都只是半成品，但威力确让人叹为观止。

■挂斗摩托车

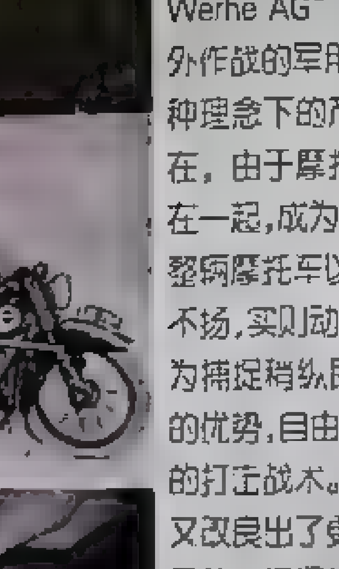
说明：可以乘坐两名队员，当工兵坐在副座位

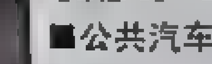












时，能操作重机枪射击。

备注．灵活性高且速度较快，能直接碾死敌人。

历史：二战初期，德国凭借老牌帝国的优势，与宝马公司"Bayerische Motor en Werhe AG"首开先河，商谈适合士兵野外作战的军用摩托车，挂斗摩托车正是这种理念下的产物。你可不要小看它的存在，由于摩托车挂斗与 MG34 机枪结合在一起，成为当年德军侦察部队的典范。整辆摩托车以灰墨色调为主，看起来其貌不扬，实则动如脱兔。其矫捷灵便的身影为捕捉稍纵即逝的军机提供了无可比拟的优势，自由穿梭在敌人后方实施小范围的打击战术。随着二战时间的推移，德国又改良出了更多型号，在战场之中出尽了风头。根据德军情报部门的统计，二战中生产的挂斗摩托车不下 50 万辆，是名副其实的微岸铁骑，也是德国机械化部队不可缺少的一部分。

■公共汽车

说明 游戏中最有创意的单位，所有队员都可以乘坐，是战场转移队员的好工具。

备注 汽车视角不能像火车进行转换，只能从第三人称进行控制。



■卡车

说明．前面可以乘坐两名队员，后面也可以搭乘队员。

备注：所有队员都可以驾驶或乘坐。

■货车

说明：与前作中的货车有着异曲同工之效。

备注：可以偷偷躲在货车箱内，溜进敌人基地。

■SdkfZ231/SdkfZ232 轮式装甲车

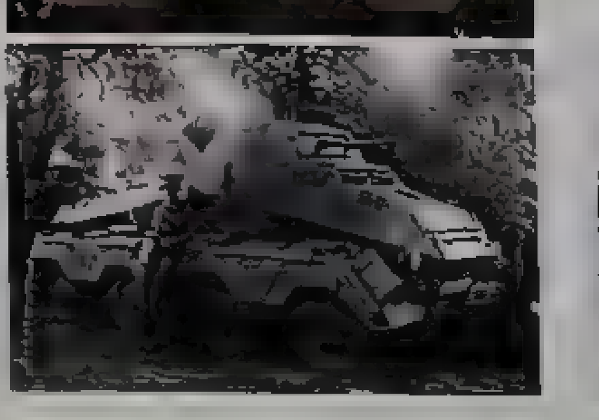
说明 所有队员都可以驾驶，但只有工兵能发射炮弹。

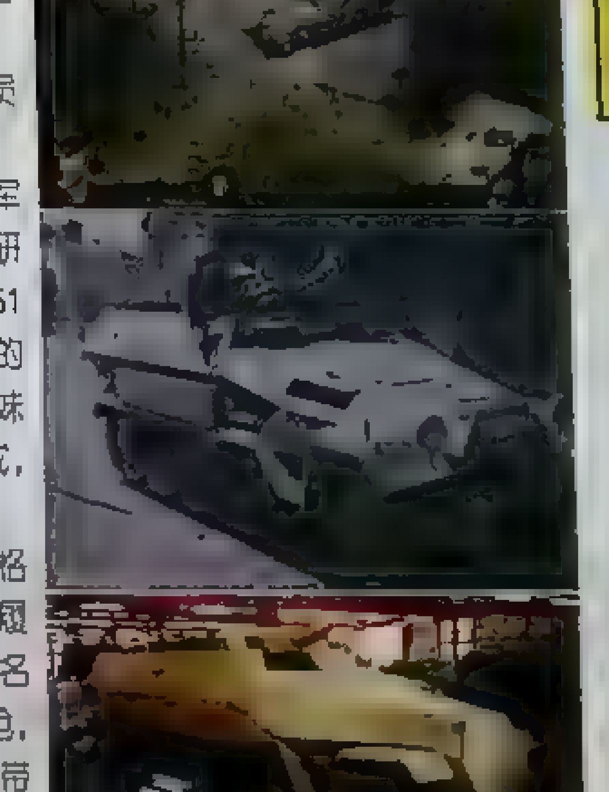
备注：全身都加装了防弹装甲，能够防御任何枪支子弹。



历史 Sdkfz 是德语"Sonderkraftfahrzeug"的缩写，中文意思是指"特种机动车辆"。二战中德国所有特种机动车辆，都是按这种方式进行命名。SdkfZ231 与 SdkfZ232 属于轮式装甲车系列，坚实的装甲防护和特有的汽车轮胎，使它能更深入地进入敌军后方侦察。轮式装甲车的出现也构成了德国侦察部队的坚固防线，它们参加了波兰、奥地利、苏台德、波希米亚等经典战役。

单从名字上看，231 和 232 并没有明显区别，只是取决于加装远程天线框而已（可细分为 6 轮和 8 轮）。从 1929 年–1937 年之间，德国共生产了 123 辆 sdkfz231/232 轮式装甲车。但因早期制作技术的落后，制作过程就是把装甲车体扣在卡车底盘上，再加上轮式车胎限制了装甲车机动性，这就注定它们失败的结束。当到二战中期的 1941 年，轮式装甲车就基本上从前线退役了，取而代之是全新的半履带式装甲输送车。



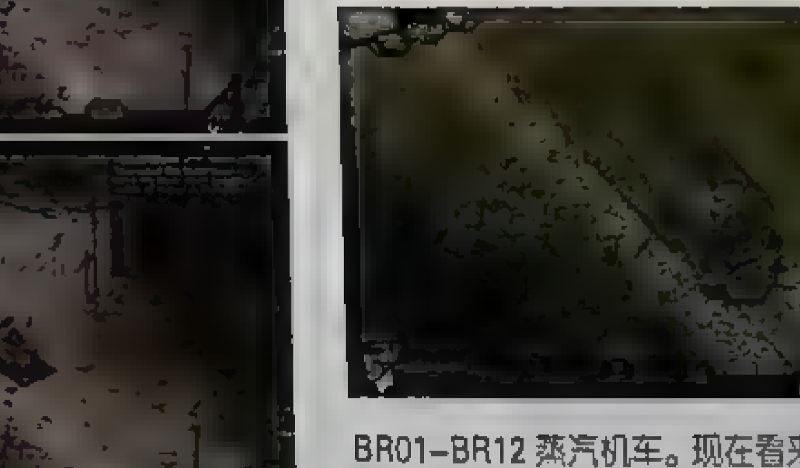


■Sdkfz250/Sdkfz251 半履带式装甲输送车

说明：用于在战场中运输队员，工兵可以使用车顶重机枪射击。

备注 笔者并没有找到车门，难道队员是飞上去的？

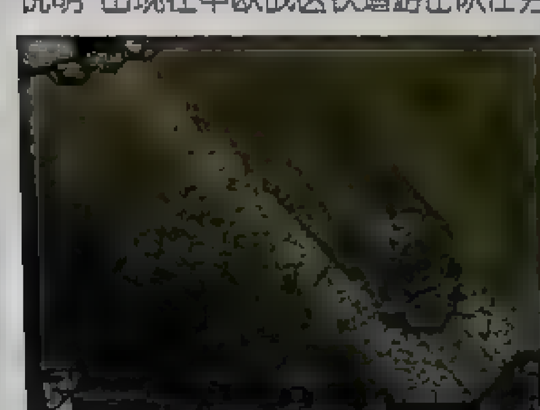
历史 反思了轮式装甲车的失败，德军为了更好的增强后方部队作战能力，研制出了代号为 Sdkfz250 和 Sdkfz251 半履带式装甲输送车（游戏中出现的是 Sdkfz250）。虽然它们被称之为姐妹车，但两者是在不同底盘上研制而成，结构和性能截然不同。



Sdkfz250 是利用"德马格（Demag）"公司仅重 1T 的 D7 型半履带式输送车底盘研制。车内可容纳 4 名载员，车前装备有 1 挺 7 92mm 机枪，整个战车仅重 5 7T，被列为轻型半履带式装甲输送车。Sdkfz250 在二战期间一直为德军服役，推出包括 14 种变型车，总计生产量约 7500 辆。另一种 SdkfZ251 侧是利用"博格瓦德（Borgward）"公司 3T 重 HLKL6 型半履带式运输车底盘研制。车内可容纳 10 名载员，配备 2 挺 7 92mm 机枪，分别安装车体前面和后面，该车战斗全重 8 5T。SdKfz251 为德军服役时间与 SdkfZ250 相同，推出包括 22 种变型车，生产量共约 1 6 万辆。

■Liltput 蒸汽机车

说明 出现在中欧战区铁道游击队任务中，采用的是 BR12 变种车。



备注．蒸汽机车由电脑控制。

历史 回望人类历史，第三帝国在科技上有着重要贡献。像世界第一辆奔驰汽车，真正意义上的高速公路，装甲列车都是出自它们之手。德国这种对于速度的渴望，在二战中同样得到了淋漓尽致的发挥。

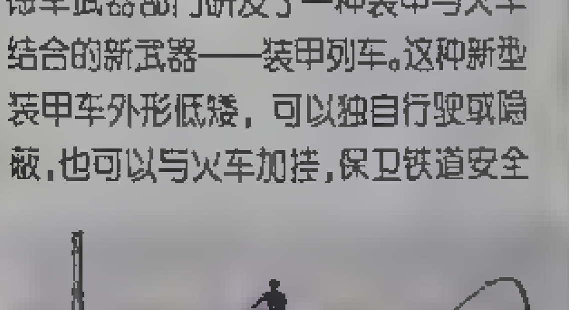
为了有助于希特勒更快的统治世界，德国高层政府决定设计 Liltput 系列 BR01–BR12 蒸汽机车。现在看来，这次的决定是成功的。该系列机车于 1939 年顺利下线，并创造了惊人的 231 公里蒸汽机车速度记录（注：国产东风内燃机车最高试验速度才 187 公里），被称为蒸汽机车中的"速度之王"。战场中，Liltput 也展现出了其独有的优势，在德国与波兰边境到处都能看见它们的身影，任劳任怨地在前线从事着士兵转移、运输战俘、物品支援等工作，是二战中最重要的交通运输工具之一。

■装甲列车

说明：出现在中欧战区铁道游击队任务中。

备注·加挂在蒸汽机车尾部，仍然由电脑自动控制。

历史：蒸汽机车虽然缓解了战场运输问题，但同时也带来了新的难题。德军火车时常遭遇盟军偷袭而损失惨重，于是德军武器部门研发了一种装甲与火车结合的新武器——装甲列车。这种新型装甲车外形低矮，可以独自行驶或隐蔽，也可以与火车加挂，保卫铁道安全







以及实时战斗。

历史上的装甲列车，并不能与游戏中同日而语（游戏中出现的是203装甲列车，车身两旁的203字样还清晰可见）。标准德国装甲列车除了蒸汽机车牵引外，还有两节7.5cm或10.5cm炮兵车厢，两节20mm高射炮车厢，停放2-4辆“索玛”和“雷诺”坦克的平板车（缴获的法国坦克），以及车尾用于运载燃料或扫除地雷的清障车。如此琳琅满目的装备，使得装甲列车更像是活动战场。二战期间，装甲列车主要用于指挥官侦察情况或追赶攻击者进行火力支援，帮助德国吞并了奥地利，打败了波兰，占领了捷克斯洛伐克，在二战武器史上留下了最辉煌的一笔。

二战后期，70%装甲列车都被派到南斯拉夫镇压盟军游击队，完全控制了萨格勒布至贝尔格莱德之间的铁路线，并改装出更多型号来保护德军免遭游击队袭击。这些新型号包括编号4、6、23、64、65、73普通装甲列车，编号201、202、203、204重型侦察列车，编号301、302、303、304轻型侦察列车，编号30、31、32、33、34、35、38保护列车。令人遗憾的是，其中大部份装甲列车都在二战中灰飞烟灭，只有南斯拉夫军队保留了被德国遗弃的部份列车。这些曾经见证过二战硝烟的装甲列车，被改装成铁道巡逻车，继续发挥着它们最后的使命。

■Ju52/3m 运输机



说明：出现在斯大林格勒战区任务中。

备注：敌人的支援运输机，为德军进行实时支援。

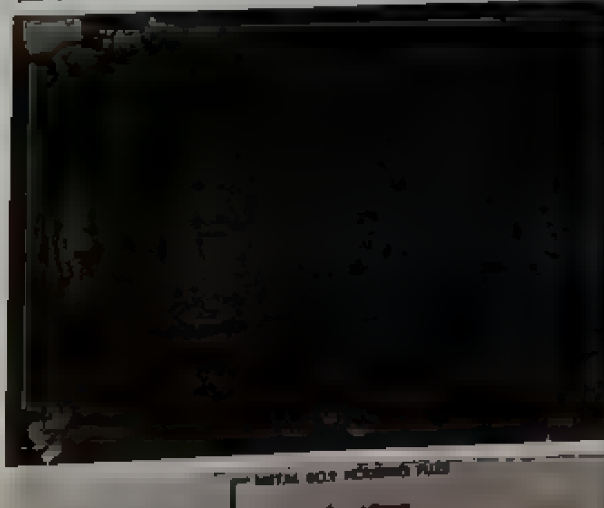
历史：除了地面交通工具的革新外，航空工业同样获得了长足的发展，其中最成功的要属JUNKERS52/3m。它是一种多才多艺的运输机，前身于1930年10月13日诞生于德国老牌的容克“Junkers Fluxing und Metrowerks AG”飞机公司（Ju是容克的缩写）。在二战期间，几乎参加了所有重大战役，大量军用物资靠它及时运抵战场，德军士兵的调动得以迅速进行，快速机动的伞兵从天而降。

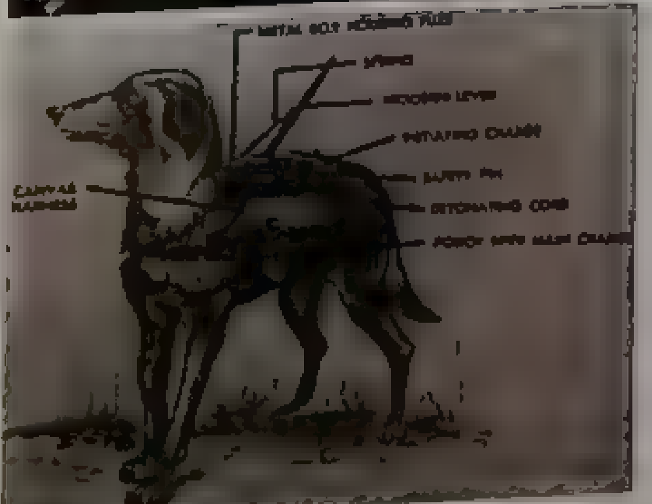
受到Ju52/1的启发，容克公司又发展出了三发动机布局的Ju52/3m（3m指三个引擎）。Ju52/3m装备525马力BMW132A发动机三台，机身外两侧都配备有自卫机枪座，机舱内能乘坐十多个全副武装的伞兵和单架，是德军服役期最长的飞机之一。在随后的12年中，各型Ju52/3m累计生产了4835架。其中239架出口比利时、巴西、中国（曾在抗战中崭露头角）、法国、英国、挪威、南非等29个国家，是德国30年代航空技术结晶。

■军犬

说明：跟随普通士兵行动，是德国人侦察的必备“武器”。

备注：可以识破任何敌死队员的伪装。





历史：狗是人类最忠实的动物，他们同武器一样，在二战中起着巨大的作用。根据英国国家档案馆解密的二战资料中，1941年8月，苏联曾经建立过反坦克军犬连（Dog Mine），被征召服役的军犬达6万条左右。军犬的训练方法很简单，训导员在每次喂养军犬时，都将食物挂在坦克底部，久而久之，军犬就形成了条件反射，只要看见坦克就垂涎三尺，狂奔而去。在战场中，训练过的军犬将由训导员带到防御地域，只要坦克进入军犬视野，训导员将炸药包固定在军犬背部，并拉掉引信将军犬放出。对于军犬而言，这是他们最后的晚餐，在爆炸声中与坦克同归于尽。二战期间，军犬敢死队总共击毁约300辆德军坦克。因此在战场中，只要是进入德军视野的非本国军犬，都会被当场击毙。

苏联军犬屡建奇功，纳粹德国也开始发展军犬。根据不完全统计，德军在二战中征招了9万条军犬，在战区中进行着保护军官、搜查可疑人物，扫除地雷等任务。表现优异的军犬将会被提升为侦察犬，跟随党卫军四处活动，给盟军队员作战带来极大威胁。

■勃兰登堡门

说明：德国历史的缩影，是游戏中一大亮点。

备注：出现在柏林会战任务中。

历史：勃兰登堡门（Brandenburger Tor）是柏林仅存的城门，位于市中心菩提树大街与6月17日大街交汇处。最早的勃兰登堡门要追溯到西元1753年，普鲁士国王“弗里德利希·威廉一世”定都柏林，下令给柏林城修建14座城门，只有两根巨石柱的勃兰登堡门就这样拔地而起。1788年，普鲁士国王“弗里德利希·威廉二世”统治柏林，邀请德国著名建筑学家“C·G·朗汉斯”负责重修城门。他以雅典“阿克波利斯（Akropolis）”城门为蓝本，重新打造了这座凯旋式的城门。整容后的城门高20米，宽65.6米，深11米，5条宏大的通道使得城门辉煌壮观。1794年，在德国政府的邀请下，德国著名雕塑家“戈特弗里德·沙多”，为城门塑造了一套青铜装饰雕像，雕像包括四马战车及胜利女神塑像。于是德国人将城门命名为“和平之门”，战车上的女神被称为“和平女神”。









不过和平总是短暂的，随着1806年10月普法战争爆发，胜利的法军将勃兰登堡门顶上的雕像拆卸，作为战利品带回了巴黎。德国人对此一直耿耿于怀，历经八年等待后，于1814年在欧洲同盟军的帮助下，将雕像从法国抢回了柏林，重新安放在城门顶上。德国雕塑家“申克丽”为了纪念雕像的回归，专门雕刻一枚象征战争胜利的十字架，镶在了“和平女神”的月桂花环中，从此以后，“和平女神”被改名为“胜利女神”。

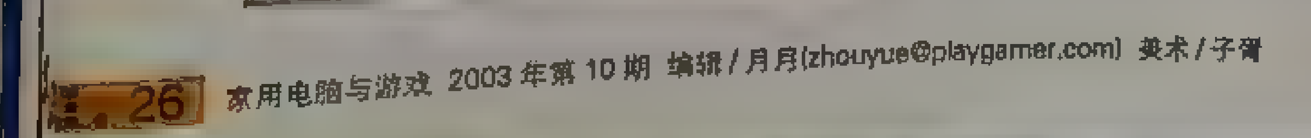
但“胜利女神”也没有给德国人带来好运，在1945年5月柏林会战中，勃兰登堡门被完全炸毁。苏军正是穿过此门攻入柏林，打败希特勒宣告第三帝国的灭亡……幸好后人没有遗忘历史，战败后的德国于1956-1958年，按照历史照片全面修复了城门。正当所有柏林市民为城门重见天日而高兴时，德国却进入了冷战时期。1961年8月13日，民主德国政府在东西柏林分界处建起了“柏林墙”，勃兰登堡门恰好处在东西柏林交界点，被政府彻底封闭，成为柏林分裂的标志。

当然，历史的车轮并不会阻碍后人前进的步伐。1989年12月22日，在德国统一前夕，历经沧桑勃兰登堡门被重新开放，“胜利女神”雕像也于1992年被再次回到了城门顶，勃兰登堡门就这样成为德国历史的见证人。

“二战”是人类历史上规模最大的全球性大战，61个国家和20多亿人口被卷入其中。参战兵力超过1亿人，大约9000万士兵与平民伤亡，3000万人流离失所，对20世纪及以后人类造成深远的影响。我们作为后人，绝对不能忘记这段悲痛的历史，因为没有这些勇往直前的敢死队员，就没有今天来之不易的和平生活。■

（本文笔者并非是军事历史专业人士，也无法经历这些历史战役，文中的时间事件可能会有偏差或疏漏，不足之处希望各位同是军事爱好者的玩家共同研讨指正。）

策划/本刊编辑部　　资料协力：卖克狼



风云互动 运营风波始末



文/本刊特约记者　大狗

2003年4月初，上海风云互动娱乐（TimeDE Entertainment）悄然停止了运营，曾自诩为“中国版哈里·波特”的网络游戏《天空之城》也如同名动画片中的那座空中城堡般分崩离析。

原以为关于风云互动的一切已烟消云散，然而自8月17日起，国内各大游戏制作论坛上突然出现了一系列讨伐风云、要求其返还前员工工资的言论，措辞极为激烈。这一切皆源自中国数码视频在线（ChinaDV）上的一条询问风云互动现状的帖子，ChinaDV是国内游戏美术人才的聚集地。通过这条帖子人们了解到，风云互动正在重新融资，暗中招兵买马，力图东山再起。

随着讨伐之声在网络上愈演愈烈，人们发现，这家暂停运营的公司背后竟然隐藏着如此多的故事。正如一位知情者所说：这就是黑泽明塑造的罗生门，一个充满软弱与谎言的地方，一个令人与人之间的信任感彻底丧失的地方。

作为第一款国产3D网络游戏，《天空之城》曾激起过不少玩家的热情，这些玩家对风云互动这家土生土长的网络游戏开发/运营商抱以很大希望，希望它能杀出韩流。的确，风云互动也曾摆出过起飞的姿势，但项目最终胎死腹中，其因何在？这究竟是一桩普通的失败案例，还是如某些人所言，是一场预先安排好的骗局？

六个月即可完成的产品

风云互动的公司名称为“上海风之谷数字娱乐科技有限公司”（“风之谷”与“天空之城”均为日本动漫大师宫崎骏的作品），成立于2002年9月。三位关键人物促成了风云互动的诞生，他们分别是熊贵诚（原风云互动CEO）、刘荣（原风云互动COO）和张英（原风云互动CTO）。

熊贵诚原为上海天派无线科技有限公司（Tiptop）副总经理，刘荣与熊是西安交通大学的校友，两人相互非常信任，在熊的介绍下，刘由珠海奔赴上海加入上海天派，任市场部总监。上海天派是一家研发无线互联网娱乐产品的公司，熊当时为公司股东之一，后因种种原因离开公司，并开始四处寻找新项目。

此时另一位关键人物张英仍在数千公里以外的重庆智冠任研发总监。张英毕业于重庆大学医疗器械专业，在校时即开始组建自己的游戏小组。2000年7月，即将毕业的张与朋友共同组建“晓鹰堂”开发小组，并与智冠科技达成合作关系，由智冠提供小组的日常运营资金。当时张为研发总监，余跃海（原风云互动美术总监）为美术总监，魏新涛（原风云互动程序总监）为程序总监，公司主要承接一些外包项目。因迟迟未能推出自己的产品，而张又希望保持团队的独立性，智冠无法与其达成利益上的一致，遂于2002年3月解除了双方的合作关系，重庆智冠宣告解体。

与智冠谈判破裂后，张英并未立即解散团队，而是要求小组成员制作了一段演示动画，他亲自携带这段动画前往上海寻找新的发展机会。2002年4月，寻求投资中的张英与物色项目中的熊、刘二人相遇，张向对方表示手头已有成熟的3D游戏引擎，只需加以优化整合即可，并承诺六个月即可拿出产品。

而实际上，当时该引擎的完成度很低。

20万元启动的公司

熊贵诚认为这是一个介入网络游戏的好机会，遂于2002年5月同张英正式确立合作关系。熊通过各种渠道找到了一些投资者，说服他们共同参与项目的投资，这些投资者每人出资数万元，风云互动的第一笔融资金额只有20多万。此后股东们虽又陆续注入过新的资金，但额度均不大。可以说从一开始，这家公司就充满了投机的味道。

当然，这与张英向投资方做出的只需半年时间、60万资金即可完成一款3D游戏的承诺不无关系。张英为吸引投资，在谈判时向对方表示自己的小组在该项目上已投入大量时间和金钱，引擎已较为成熟，投资方无需过多的投入即可在短期内收益。

这也成为了许多人骂张英是骗子的一个重要原因，据原风云互动的另一位策划[illegible]（现正协助张英重组风云互动）称，当时张英只是随口提到了60万这个数字，并未把它作为融资的依据。而实际上，2002年6月初熊贵诚曾向上海市促进小企业发展协调办公室咨询过贷款融资50万元人民币的途径问题，这说明他们最初的确只是打算投入数十万元用于启动这家网络游戏公司。

2002年7月，公司进入筹备阶段，开始招兵买马。张从重庆带了五位开发人员过去，除自己为策划，另有原重庆智冠的程序一名（即风云互动程序总监魏新涛，曾参与[illegible]的制作）、美术四名（包括前风云互动美术总监余跃海和高翔）。当时公司尚未注册，便借用某股东名下的上海欧邦数码科技有限公司的牌子开始运作。

2002年9月，风云互动拿到营业执照，公司正式成立，注册资金为800万。这其中是否有虚假注资的嫌疑，不得而知，我们只知道风云互动在正式成立两个月后即陷入了资金匮乏的窘境。

在股权结构上，张英、魏新涛、余跃海三人为技术入股，每人约占6%的股份，根据我国的企业登记注册管理办法规定，技术成果作价入股比例不能超过20%。其余股东以现金入

特别企划 FEATURES

股，其中熊贵诚与刘荣各占 8% 左右的股份。至公司停止运营时，风云互动共有 11 名股东，董事长为吴善钟，据当事人介绍，吴在上海市商会任职，兼为上海市商委直属上海商业高新技术发展有限公司总经理、上海亚太计算机信息系统有限公司法人。

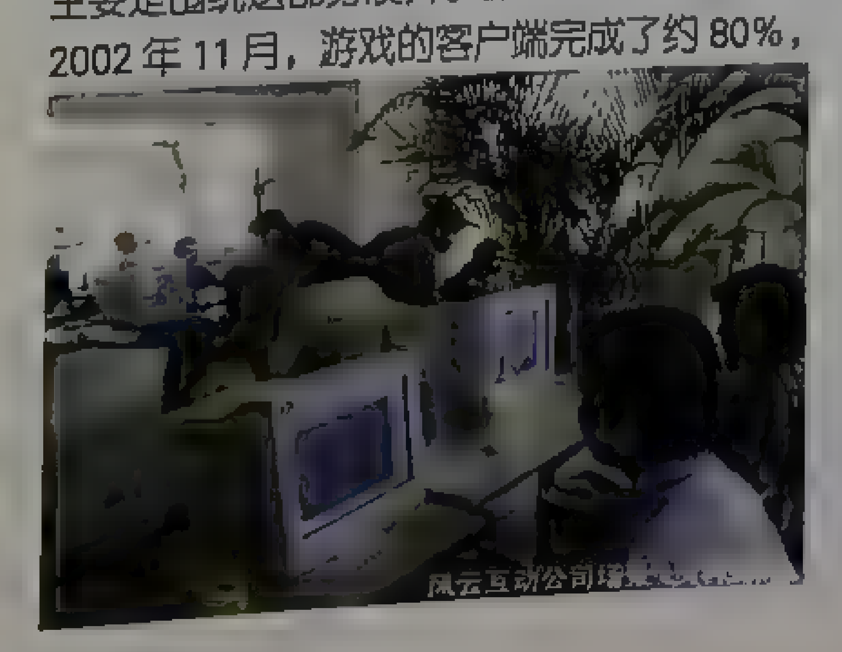
成立之初的风云互动位于上海市普安路曙光大厦 22 层，当时的工作场地仅能容纳 15 人。随着公司人员的不断扩充，公司迁至曙光大厦 18 层一套面积更大的写字间中。2002 年 11 月，风云互动的员工数达到 50 多人，这一规模在当时国内新组建的网络游戏厂商中间已属上游。

沟通不畅的组织

据员工介绍，公司运作初期，投资方的热情很大，且比较务实，给员工以信任感，而员工也希望能够早日拿出自己的作品，双方在这一点上的目标是一致的。然而中间的沟通环节却出了问题，由于投资者并不了解游戏，所以整个项目由张英全权负责，从产品的策划、市场推广、运营到公司的融资，张集大权于一身，隔离了投资方与研发部门之间的直接联系，导致投资方对游戏的开发进度知之甚少，而研发人员对于公司的运作情况也是一头雾水。

按照张的承诺，60 万资金、半年之内，产品即可开始公测。当时的计划是 2002 年 10 月推出第一个试玩，11 月开始内测，市场推广也围绕这一时间表展开。但事实证明这是一个无法实现的目标，项目的开发进度大大落后于原定计划。至 11 月，游戏仅有一个简陋的雏形，一些基本系统均未完成。据说当时美术的进度较为顺利，而程序方面却难以跟上，问题究竟是出在张英身上还是出在程序总监魏新涛身上，双方各执一词。不过可以肯定的是，公司在项目管理上存在着很大的混乱，没有阶段性目标，没有科学的安排，研发人员往往按自己的想法各行其是。

缺乏网络游戏的开发经验也是失败的原因之一。网络游戏的引擎分为客户端和服务器端两部分，最初张等人从重庆带来的只是一个简单的客户端引擎，风云的第一阶段工作实际上主要是围绕这部分展开。据研发人员介绍，至 2002 年 11 月，游戏的客户端完成了约 80%，


风云互动公司[illegible]

而服务器端则仍旧是一片空白。Alpha 版本完成后，研发人员在公司的局域网上对其进行测试，却发现区区数十人在线即可令其崩溃。

游戏的市场推广从 2002 年 9 月底开始启动，由于产品的一再延期，推广方案不得不屡次变更。最初风云互动只是在网媒上发些新闻，在平媒上放些软文，直至 2003 年 1 月为配合产品上线，才开始在平面媒体上投放硬广告，其拖欠《游戏基地》、《计算机与生活》、《电脑商情报·游戏天地》、《大众网络报》、《大众软件》和《大众游戏》等媒体的 20 多万广告款，至今未能偿清。

项目不断延期的同时，公司股东之间开始产生分歧。熊贵诚、刘荣、张英、魏新涛、余跃海五人的联系较为紧密，开始积极寻找第二期融资。也许是过于乐观，也许是投机心理作祟，在与一些投资商接触的时候，他们固执地将融资额度锁定在千万以上，但又无法拿出足以打动


游戏场景设定

投资商的成型的产品，导致谈判屡屡失败。

与此同时，其它几名股东为维护自己的地位，也开始单独寻找新的投资伙伴；而产品的一再延期更令这些小股东起了疑心，他们担心其中有诈，于是私下找员工交流，了解项目的开发进度。当他们得知项目的糟糕状况后，信心开始动摇，失去了进一步投资的热情，后来甚至发生了投资人殴打美术总监与市场总监的事件。

希望的破灭

最初的投机心理，研发层、经营层、投资层之间信息沟通的受阻，令风云互动出现了危机，这一问题在许多新组建的网络游戏公司身上同样存在，无论是自主研发或是代理运营。遗憾的是，风云互动并没有选择正确的补救措施以解决这场危机，或者是因为他们已经没有时间做出任何补救措施。

随着对项目的失去信任，投资方开始拒绝追加资金。其实早在 2002 年 10 月，原股东的钱即已用完，之后小股东又拉来两位新的投资人，他们允诺每人出资 24 万，但资金并非一次到位，而是在公司需要用钱的时候注入。当时风云互动已经陷入严重的财务危机，硬件厂商的货款被拖欠，外地员工的住房补贴也被停发。

2002 年 10 月，熊、刘与广东新太信息产业有限公司签订了《天空之城》华南地区总代理授权协议，将华南地区运营权交给该公司，条件是首期支付 180 万授权金，后期分成。这笔钱对于无力维持运营的风云互动来说无疑是雪中送炭，但由于产品无法按期完成，资金也一直未能到位。

2002 年年底，股东彻底放弃了投入。被逼上梁山的张英不得不再次做出承诺：2003 年 1 月 18 日之前一定把游戏做出来，交付测试。2003 年元旦过后，熊与刘飞赴广东，希望新太提前付款或注资风云，但为新太拒绝。1 月 23 日是羊年春节，为完成进度，一些外地员工春节期间仍留在公司加班。熊贵诚私人借款 10 多万，赶在过年前发放了员工的过节费，偿还了公司的部分债务。

为加强对产品上线的宣传，风云互动自 1 月 10 日起组织了一系列地方推广活动，并与上海传世艺术发展有限公司合作，于 1 月 23 日配合电影《哈里·波特和秘室》的首映仪式，在上海徐家汇永乐电影城举办了一场隆重的《天空之城》上线庆典。在外界看来，风云互动似乎就要起飞了。

然而张英的承诺再次落空，产品未能如愿推出。

昙花一现的新团队

春节过后，熊贵诚、刘荣与张英开始寻找新的投资者。他们与上海漕河泾新兴技术开发区科技创业中心取得联系，并带上游戏的第一个可运行版本前去接洽，接触后对方表示出了投资的兴趣。

漕河泾创投原打算投资风云互动，但由于股东内部的利益冲突，以及公司已病入膏肓这一事实，熊等三人决定舍弃风云，带着原风云的部分员工另起炉灶，即后来的星空数字娱乐（该公司并未注册）。漕河泾创投曾答应 300 万元的投资总额，但先期投入的 30 万元双方签订的是借款协议。当漕河泾创投提出再签一份抵押协议，以刘荣在珠海的房产作为抵押物的时候，遭到了拒绝，这成为星空数字娱乐成立一个月即告解散的重要原因。

五一长假结束后，星空数字娱乐开始正式运作。或许是受网络经济泡沫破裂及国内二板市场迟迟未推出的影响，或许是听说了原风云互动的一些情况，尽管网络游戏此时正当如火如荼之际，漕河泾创投对此项目仍保持非常谨慎的态度。它在协议中规定了许多限制条件，例如星空数字娱乐所研发的产品必须在某月某日之前拿到版权证书。

然而仅仅一个多月之后，6 月中旬的某天晚上，一群人以防治非典、消毒办公场地为由，将留在公司加班的员工支走，并将星空数字娱乐公司贴上了封条，而第二天即是公司承诺员工的发薪日。原风云策划瞿炎长描述道："于是在发放工资的那天早上，带着工作的热情和领钱的希望的员工在完好无损的公司大门上看到了完好无损的封条。于是看着拿到手的只有所谓投资方发放的所谓投资方因为管理层违约宣布公司结束的一纸空文欲哭无泪。于是员工在投资方保安的押解下进入大门收拾个人物品，悄悄地离去无言以对。" 在星空数字娱乐的一个多月里，员工实际拿到的工资仅为 2000 元。

漕河泾创投的这一做法是否符合法律程序，令人怀疑；而真正让人不解的是，漕河泾创投为何会如此迅速地变心？有人认为漕河泾创投曾找公司员工了解过情况，最终得出结论：此项目的可操作性极差，风险过大；有人认为是由于星空娱乐迟迟不愿签署抵押协议，失去了对方的信任；也有人认为是张英不甘于失去权力，从中作梗，导致最后的"离婚"。当时熊因对张的能力产生怀疑，遂将项目管理抓在自己手中，张由一名高层管理人员变为普通的策划总监，故而心有不满。

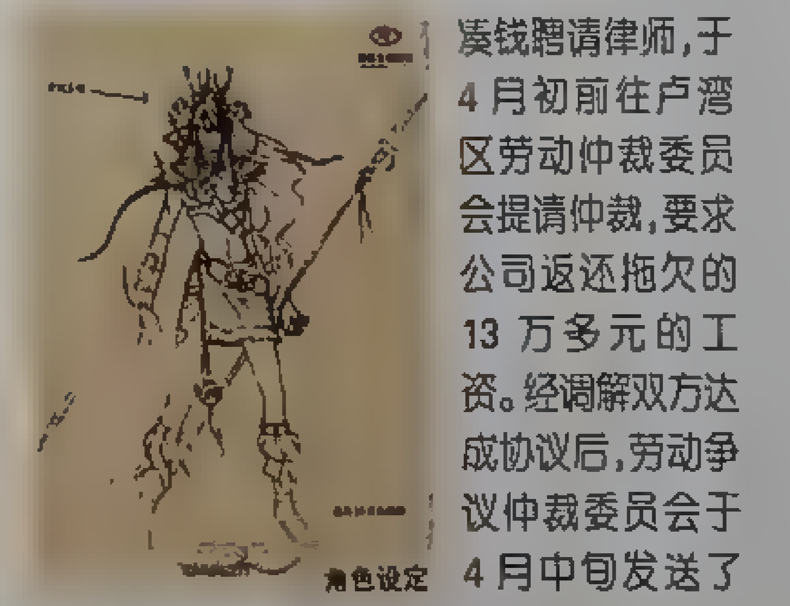
据悉漕河泾创投已在珠海提起诉讼，要求对方返还借款。

被拖欠的工资

风云互动从 2003 年 1 月起即已无力支付员工工资，至 4 月公司暂停运营，其间三个月的工资始终未曾发放给员工。最初两个月员工对公司的未来仍抱有希望，并未中止手头的工作。4 月 5 日发薪日那天，部分员工在得知公司依然无钱可发后便开始消极怠工，不满情绪迅速波及至整个团队，令项目完全陷入瘫痪的状态，

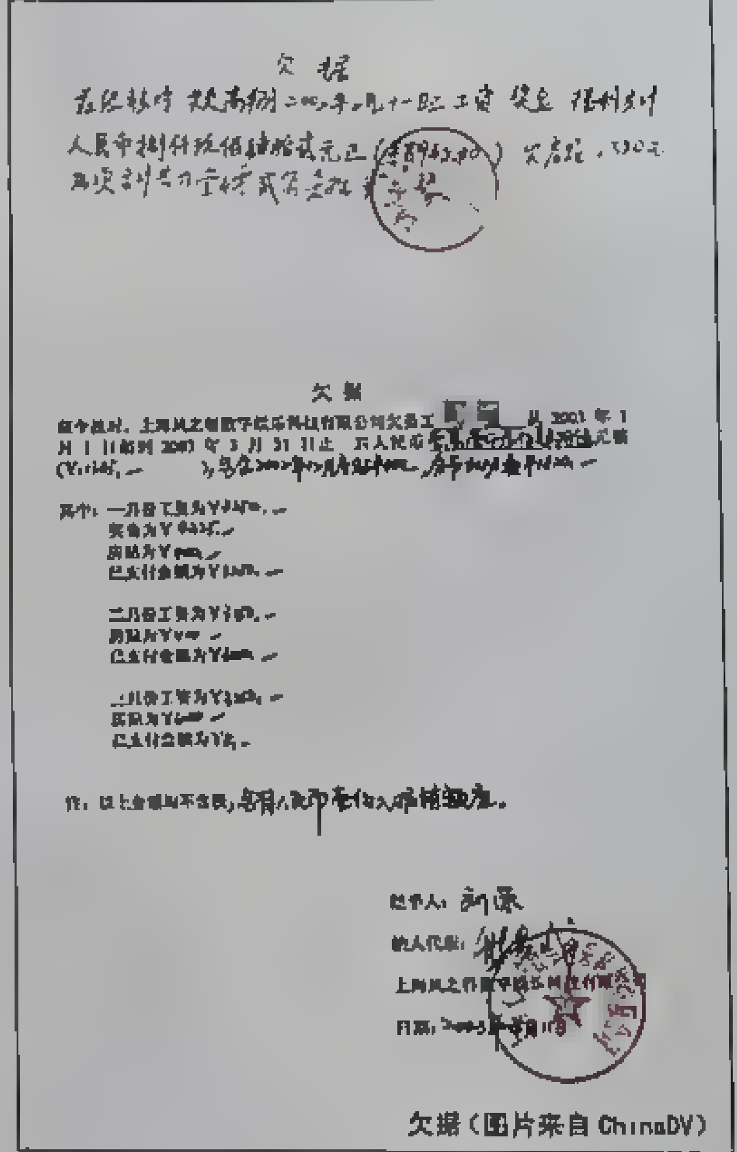
4 月底，局面已一发而不可收拾，尽管股东曾多次开会商讨对策，但始终无人愿意追加资金。此时人心已完全涣散，员工甚至股东开始明目张胆地侵占公司财物，还有人将游戏的原画、源代码拷入硬盘带走，为自己的下一步出路做准备。

公司为被拖欠工资的员工打了白条，其中的 19 位员工（9 名外地人，10 名本地人）共同凑钱聘请律师，于 4 月初前往卢湾区劳动仲裁委员会提请仲裁，要求公司返还拖欠的 13 万多元的工资。经调解双方达成协议后，劳动争议仲裁委员会于 4 月中旬发送了调解书，要求风云互动在 7 月 31 日之前、8 月 31 日之前分两次偿清员工的被拖欠工资，但这笔欠款至今仍未回到员工手上。


角色设定

由于风云互动逾期不履行调解书确定的义务，8 月初，19 位员工向人民法院申请强制执行。而此时公司原法人代表熊贵诚已不知去向，法院无法采取强制措施，惟有等待风云重组之后将原有债务承担过去。

调解书于 4 月中旬送达仲裁双方，仲裁裁决的第一次还款期限为 7 月 31 日，在这三个月期间，原风云公司的资产已被抵押或转移。遗憾的是，员工未向法院申请财产保全和先予执行，根据规定，追索劳动报酬的案件可裁定先予执行。


欠据
[illegible]
欠据（图片来自 ChinaDV）

潜在的纠纷

星空数字娱乐破灭后，张英、余跃海再度与吴善钟董事长合作，寻找新的投资商，准备重组风云互动；原程序总监魏新涛寻到一笔来自盛大股东的投资，与高翔一同开发新项目；原风云的另三名员工组建了上海磐石开发小组，即传闻中的"中国版魔兽世界"的制作者（实为讹传）；其余员工则分散于第九城市、朝华数字娱乐等网络游戏公司。

此时版权的归属问题浮现了出来，离开公司前一些员工曾将原风云互动开发团队的劳动成果携走，包括原画、源代码等。在风云即将重组的关头，讨伐风云的声音突然响了起来，其中或许另有原因。如果仅仅是为了追回债款，等待风云重建、由其承担原有债务或许是最佳途径，此时发难于事无补，反而会为风云的重组带来困难。

启示

事已至此，在积极解决问题的同时，各方更应从这一系列风波中汲取教训。首先，无论投资方、经营方还是研发方，均应本着务实的态度展开工作，杜绝投机心理，这不仅仅是企业成功的基础，也是整个行业健康发展的基础。对于投资方来说，低估风险、盲目投资、急功近利均为大忌，网络游戏早已成为一个高门槛高风险的行业，在进入之前应做好充分准备；对于经营方来说，必须保证投资方与研发方之间交流的畅通，保证项目的透明度，任何欺骗隐瞒的行为都是不可取的；对于研发方来说，必须制定严格的项目管理流程，以确保项目按原定日程和财务预算完成。

国内正有越来越多的开发小组加入网络游戏的制作行列，他们中间有的正在寻找投资，有的已经找好东家；有的准备寻求代理，有的计划自己运营。希望风云互动的案例能为这些本土的网络游戏开发小组、为准备涉足网络游戏的中小投资者提供一些经验教训，希望重生中的风云互动一路走好，也希望被拖欠的工资能够早日返还至原风云员工的手中。研发人员是中国游戏业发展的基石，他们默默地为国产游戏奉献着自己的青春，如果他们的利益无法得到保障，将会对人才匮乏的游戏业造成不良影响。■

附录

风云互动娱乐简介



风云互动娱乐成立于 2000 年，是专业从事大型数字娱乐系统的高科技公司。2002 年初风云互动获[illegible]风险投资商注资，[illegible]平的数字娱乐技术和项目，配合一批欧美、台湾游戏界的精英及加拿大归来的技术专家，强强联手打造全新的风云互动娱乐。

风云互动娱乐将利用一系列拥有自主知识产权的数字娱乐技术，如网络引擎技术、3D-REALTIME 引擎 3D 影视动画制作技术等核心技术，为[illegible]提供领先的跨平台互动娱乐产品，覆盖网络游戏、手机游戏、XBOX 游戏、影视特效和动画等数字娱乐领域。

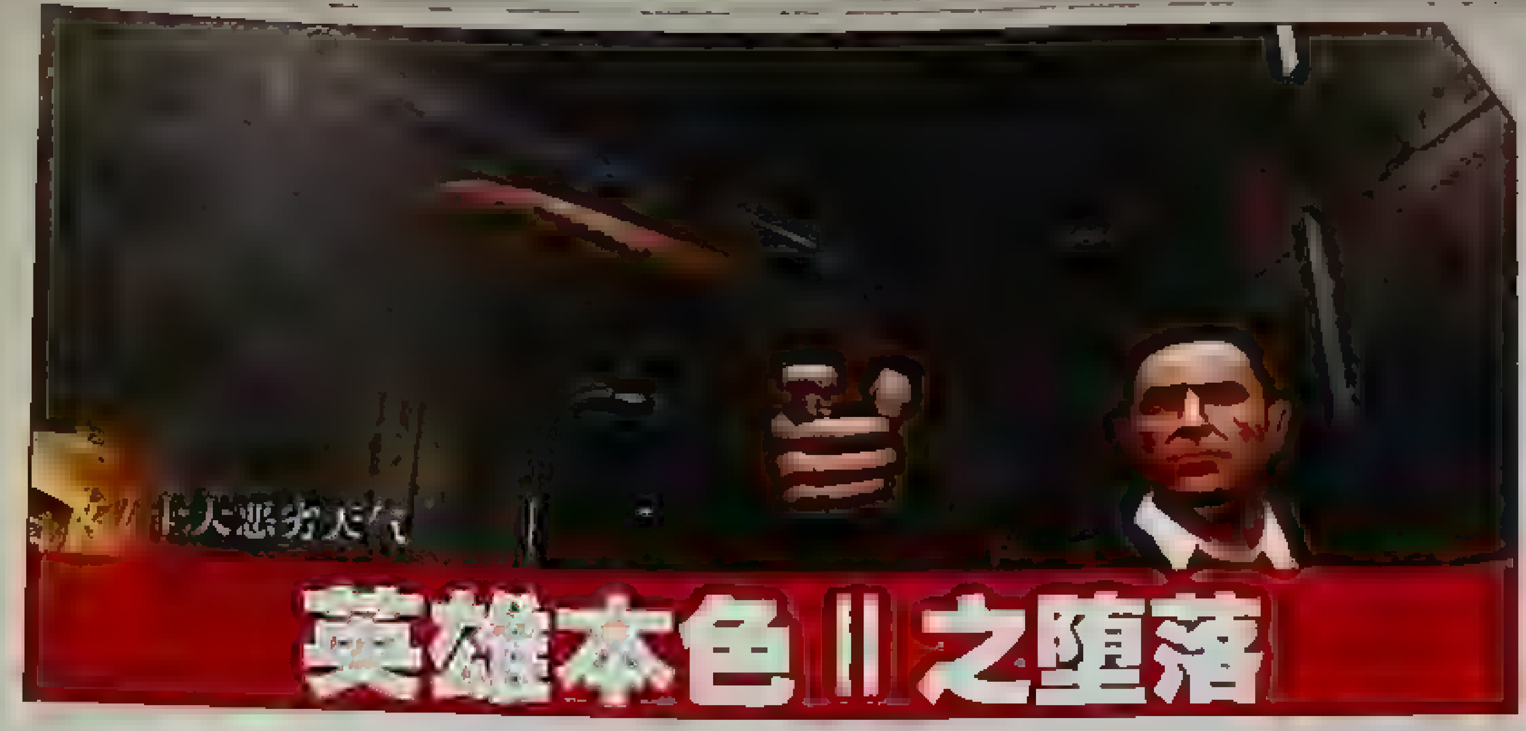
天空之城简介



《天空之城》是风云互动娱乐研发并运营的首款全[illegible]，[illegible]现现实中的玩家进入一个虚拟的魔法世界的感受。当玩家走进《天空之城》就像哈里·波特走入了他的奇幻世界一般。就像曾经有人用一个公式来表达：魔幻 + 传统 + 现实 = "哈里·波特"，其实再加上一个因素就构成了《天空之城》的公式：魔幻 + 传统 + 现实 + 网络 = "天空之城"

并且与现行其它网络游戏不同的是《天空之城》完全颠覆了韩国网络游戏的模式。不再是无尽的练级与 PK，而是给了玩家无穷的做秀与展现自我的机会：个性的头像和人物造型，稀有的和有个人特色的装备与别人不同的能力与技能、漂亮的坐骑、可爱的宠物，绚丽的魔法，强大的玩家交流，真实的虚拟社会，一个区别于现实但又拥有现实所有的一切。

（摘自网易游戏频道《专访·国内第一款 3D 网络游戏〈天空之城〉的诞生摇篮－风云互动娱乐》）



英雄本色II之堕落

作为一款倍受欢迎的暴力游戏主角，有时不得不将人世间所能发生的痛苦与不快都集中在自己身上，以获得更加曲折的人生经历和故事情节，否则那些热爱者们又怎么能欢畅地在续作中体验那份怀念已久的感觉？很不幸的（对广大玩家来说却是相当幸运的），在经历妻儿的被杀、家庭的毁灭之后，历经了千辛万苦终于对罪魁祸首施以弹幕之终极惩罚的马克斯·佩恩（他实在不应该再承受更多的伤害了），为了千万企盼已久的玩家，他不得不再“牺牲”一次：强烈致幻毒品瓦尔悉里在纽约市的蔓延得到了初步控制，大量的毒贩因此落网，然而，毒品的源头依然没有得到根除，每天依旧有成批的毒品经过地下渠道流入黑市。无论是黑帮分子还是普通市民，一旦沾上这种毒品，他们就会变得神经质，即便是最有良知的市民，他们也会在幻觉中开枪射杀自己的亲人。为了切断瓦尔悉里的根源，让自己的妻儿在天堂中真正得到安息，培恩离开了美国毒品管制局的 DEA 机构（Drug Enforcement Administration），转而加入 NYPD。很快，他就卷入了一宗自己搭档被谋杀的案件中，毫无疑问，黑帮嫁祸给了佩恩，但是佩恩并不想在凶神恶煞般的控方律师与傻乎乎的陪审团之间周旋，要证明自己的清白有着属于他自己的方法：执起自己的双枪，在正邪的夹缝中杀出一条血路，为自己，同时也为整个纽约找到真正的安宁。

虽然这个故事非常老套，但是整个游戏剧情相对前作而言已经发生了深刻的变化。相信制作组印在 LOGO 上的那句“A film noir love story”已经让玩家看到了其中的不同之处。没错，“爱情”与“柔情因子”将渗透进入《英雄本色II之堕落》（Max Payne 2 The Fall of Max Payne，后文简称 Max2）的世界，这会让玩家从血肉横飞的战斗中感受到截然不同的体验。莫娜·萨克斯（Mona Sax）是一名身穿红衣的女杀手，在调查搭档被杀真相的过程中，佩恩发现莫娜·阿克斯有着重大嫌疑，因为在当天的事发现场有人目击了一名红衣杀手。至于莫娜是否就是杀人凶手，这就要到正式版的剧情中去寻找答案了。目前可以确信的是，佩恩的目标是纽约的最大黑帮头目 Punchinello，而他恰恰也是莫娜复仇的对象。佩恩与莫娜不可避免的相遇了，同样不可避免的是，他们之间产生了感情，并且是如胶似漆的恋情。结果佩恩与莫娜这对亦正亦邪的生死组合成为了黑道与警察眼中的共同敌人，这对乱世佳人唯有紧握手中的双枪，游走于正邪的边缘，才能获得最终的安宁。

人物与情节要素会成为 Max2 的重点，这些要素会给玩家在游戏中肆意扣动扳机提供更多的理由。游戏中将会出现 20 个左右的 NPC



人物，他们有黑帮 BOSS，有佩恩的挚友，也有无辜的市民。这使得游戏的任务不再以关卡开始前的文案演示来传达，NPC 们对情节的推波助澜令完成关卡的方式变得更为多样化。你可以对某个 NPC 提供帮助，或者与某个 NPC 并肩战斗，在大约四分之一的剧情中，玩家都将与自己的恋人并肩战斗到最后一刻。

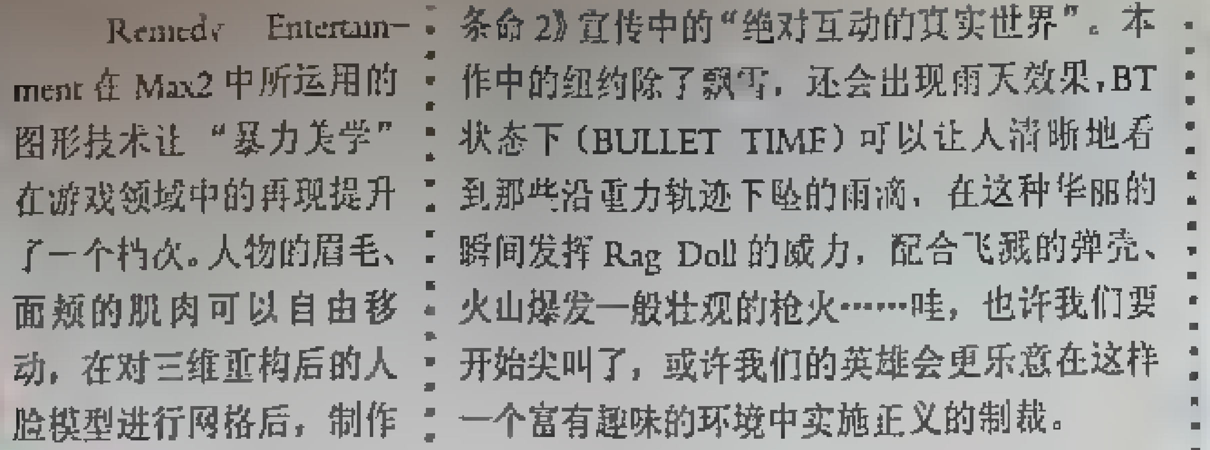
剧情的叙述将采用与前作类似的倒叙手法，当玩家点击 START GAME 按钮后，首先映入玩家眼帘的是故事的结局，而不是开始，接着，你将自己来演绎这倒叙的故事，去一步一步揭开事件最初的面目。前作中使用静态图片来串接剧情的表现手法得到了保留，但它只会被用于关卡之间的剧情交代，在关卡中发生的剧情将改由引擎生成的实时动画予以呈现，其中不乏人魄力的电影表现手法。

THE FALL OF



Remedy Entertainment 在 Max2 中所运用的图形技术让“暴力美学”在游戏领域中的再现提升了一个档次。人物的眉毛、面颊的肌肉可以自由移动，在对三维重构后的人脸模型进行网格后，制作组对剩余的顶点和多边形进行了伸缩控制，使得 Max2 的人物面部表情栩栩如生。在实际游戏过程中，玩家将会发现人物的表现力大大增强了——射击时嘴角流露出的杀气、狂奔时的气喘吁吁、大战后的困倦以及与莫娜在一起温存时的绵绵情意都会逼真地呈现在佩恩的脸上。制作组对主角的外貌也进行了重新制作，前作中的那种狰狞感已经荡然无存，时间令佩恩变得犹如一个善良的中年大叔，岁月留下的痕迹与沧桑感呈现得相当到位。

“Rag Doll Effects”特效可以令本作中枪械的表现力更上一层楼。玩家射出的每发子弹不会象征性地在墙壁上增加一个弹孔的贴图。如果你射击墙壁、柱子的边缘，子弹的撞击会产生大量的碎块，针对水泥、塑料、玻璃材质，游戏中的碎片效果总共将超过 30 种。“Rag Doll Effects”并不只是表面文章，如果玩家愿意，你可以对着一辆汽车尽情的宣泄怒火，最终这辆汽车会爆炸，如果使用重型机枪对着墙壁扫射，最终子弹会将墙壁射穿，躲藏在墙壁后面的敌人自然不能幸免。其它诸如即时阴影生成、动态光源和可以被破坏的周边环境配合“Rag Doll”特效可以媲美《半条命2》宣传中的“绝对互动的真实世界”。本作中的纽约除了飘雪，还会出现雨天效果，BT 状态下（BULLET TIME）可以让人清晰地看到那些沿重力轨迹下坠的雨滴，在这种华丽的瞬间发挥 Rag Doll 的威力，配合飞溅的弹壳、火山爆发一般壮观的枪火……哇，也许我们要开始尖叫了，或许我们的英雄会更乐意在这样一个富有趣味的环境中实施正义的制裁。



本作中的“子弹时间 2.0”系统的最显著区别在于它的发动时间变得更长了，当利用一次 BULLET TIME 将屏幕中的敌人全部清除，或者是满足一定的命中率之后，游戏会进入不可操作的演示阶段，这时镜头会推进到佩恩的正面，你会看到他的一些耍酷动作，例如变戏法似的更换弹夹、玩弄手枪、扯动自己的风衣与皮夹克等等。为了鼓励玩家准确的射杀敌人，本作中制定了严格的攻击判定标准，射击头部与心脏可以让敌人立刻死亡，而躯干部位则至少需要命中 4 发以上的子弹，射击敌人的四肢会带来不同的反应，例如丢弃枪械、单膝跪倒在地。根据武器种类与环境的不同，在 BULLET TIME2.0 发动之后，佩恩不再只是单纯的浮空乱射，他会做出很多即兴动作，如果前方是一辆汽车，那么向前鱼跃的射击动作会以佩恩在后备箱上的滚翻结束；背对墙壁进行后仰飞跃，动作结束之后佩恩会借助墙壁支撑自己快速起身；当横向飞跃中遇到障碍物的时候，他还能做出侧手翻的动作。

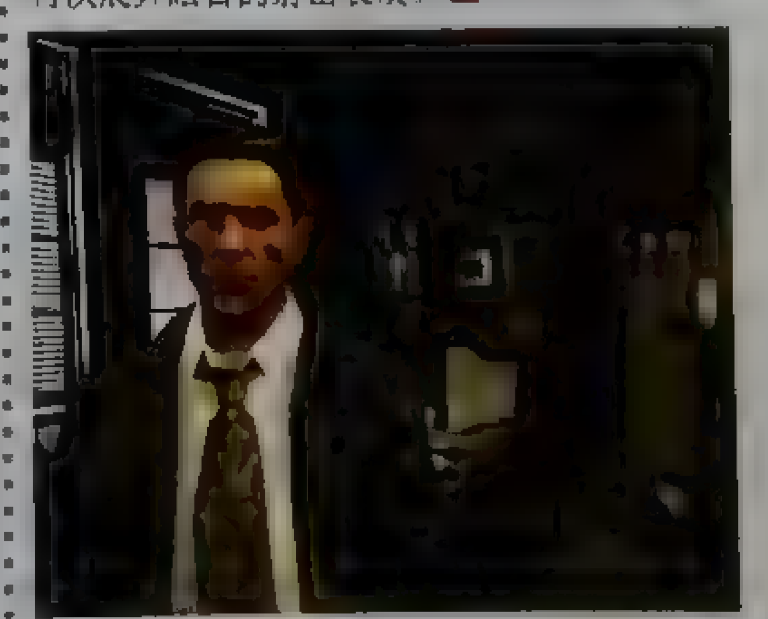
从制作组公布的开发日记中可以看出这样一个全新的设计思想：前作中导致很多玩家无法完成游戏的原因并不是游戏难度过大，而是视觉特效的重复刺激。这次，Remedy Entertainment 从 CAPCOM 的动作游戏《鬼泣》中吸收了很多避免重复刺激的设定，这在射击的效果上会体现得尤其明显：游戏中将会出现 20 种的武器，使用不同的武器，小到



拔枪、打开保险、更换弹夹这样的动作都是大相径庭的。在“子弹时间”中，玩家可以看到这些武器之间截然不同的弹道特性，子弹在空气中飞行不再是依靠那些单调的线段来进行，佩恩闪避掉的子弹会继续向前飞行，玩家可以看到那些处于镜头近角子弹的旋转。火箭筒、狙击枪弹丸的飞行效果还将更为华丽。



也许游戏最终发售的日期会与一些游戏超级大作，例如《毁灭战士III》或者《半条命II》，在时间上产生冲突，且二者同为动作射击类型难免会在同一领域展开激烈的市场争夺战，因此在游戏制作之初，制作小组就刻意将同种类其它游戏中所缺乏的要素尽可能合理地融入进来，力求最终呈现在玩家面前的是一款有着更深刻背景、更多表酷动作主角、更细腻人物内心独白的极具个性风格的游戏。一切的言语描述对于这样一款集画面表现及出色的概念创新获得成功的游戏都是苍白的，而其续作相信也是非常优秀且值得期待的，希望 Remedy Entertainment 真的能够如期在十月让所有的热心玩家伴随马克斯·佩恩再次展开眩目的射击表演。■





文 / yago

家园 II

诞生于1999年的《家园》(Homeworld)写下了即时战略游戏史上光辉的一笔，这款巨作蝉联了1998年及1999年两届E3最佳战略游戏大奖。就在其资料片《惊世浩劫》接近完工之际，Relic公司又悄悄开始了《家园2》(Homeworld II，后文简称HW2)的开发。俗话说，"酒香不怕巷子深"，这些年来业界一直在关注着HW2的最新消息，而雪乐山每次放出的游戏画面都引发更多的惊叹，以至于甚至没人抱怨正式版发售日期的推延。9月3日，雪乐山的官方网站上终于公布了HW2 Demo的下载地址，24小时之内大约有上万人下载了这个141MB的测试软件。实际上在此Demo推出之前，HW2正式版的开发工作已完全结束，估计雪乐山也就是想利用这个Demo在开卖前造造声势。

这个版本号为0.99的Demo的确在玩家中引发了强烈反应，它提供了一个教学任务和两个单人战役任务，此外还有玩家对抗电脑以及多人模式，在玩家对抗电脑模式下有两张对战地图，多人模式最多支持6名玩家通过局域网、互联网以及Gamespy平台联机对战，除战斗单位不够齐全外，这款Demo差不多已经能够体现HW2的全部特色。



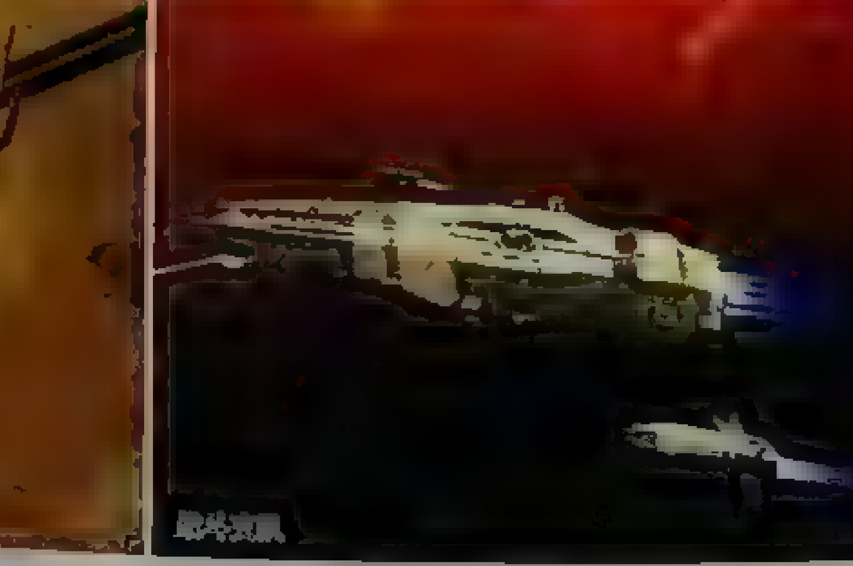


光影之美

HW2的故事没什么新意，太空游子希伽兰人在其领袖Karan S'jet的带领下终于重返家园，但他们很快又有了新的敌人——来自银河系古老星空的瓦格人，在与这个邪恶敌人战斗的同时，希伽兰人发现事情并不像表面上看来那样简单……对《家园》和《惊世浩劫》仍有记忆的玩家不难发现，HW2的画面变得更为绚丽，当然，前提是你必须有一块至少32M存并支持OpenGL的显卡，而且最好是兼容TL工作模式的GeForce系列，否则你就无法获得那视觉上的极致享受。想象一下这样一幅画面：浩瀚的星空中矗立着一艘巨大的母船，近在咫尺的巨大气态行星表面红云翻滚，仔细看这些红云不但明暗错落有致，且色感极为丰富，绝非一代所能比，再向远处望去，银河深处的星云尘埃在附近恒星的光芒映衬下也显得诡异离奇。即使把镜头拉近母船，船体轮廓上的锯齿也细微到几乎难以察觉，如果在远景状态下就更完美了。战斗中的画面才是HW2中最有看头的，甩出金色尾迹的小型飞艇频频发射出闪烁的火花，缓缓行进中的重吨位战舰则以盘子炮和鱼雷相互攻击，星空中的战团不时爆出瞬间异常耀眼的炽热光球，那是垂死的战舰留给这个世界的最后纪念。







笔者机器为P4 1.4G，256DDR内存，64兆显存的Geforce4MX440显卡，在1024x768分辨率下运行该Demo时打开全部特殊效果非常流畅。根据HW2官方论坛上的玩家反馈，有人以奔三450的机器在1600x1200下打开全部特殊效果后居然还能流畅运行，这个配置比官方最低要求的奔三833低得多，不知道是因为Demo的缘故，还是制作者为保证多人模式的稳定而把门槛提高。



余音绕梁

音乐一直是"家园"系列魅力的重要组成部分之一，据称取自于以色列民乐的曲子在宏伟壮丽之余又略带些凄凉悲惋，总让人联想到荒漠中游牧民族的生活，在前作中这种风格倒也完全符合希伽兰人的流浪生涯，刚进Demo马上又听到了那熟悉的曲调，完全一脉相承前作气势磅礴的风格，玩家时刻都能从中感受到宇宙的浩瀚和生命的渺小，看来希伽兰人的不幸仍然没有结束，不知道还有多少战斗和牺牲在等待着这个刚刚重返家园的民族。

与背景音乐相比，音效的进步要显著得多，当镜头拉近飞过的战列巡洋舰时你可以清楚听到等离子引擎低沉的轰鸣声，随着巨大的舰身从屏幕上缓缓滑过，引擎的声音也会由弱变强，最后伴随着战舰的远去而逐渐拉远。战斗中小型飞艇上激光炮齐射时的尖啸声完全和《星球大战》等电影中一模一样，我方乘务人员的通信也采用真人语音对白，他们说话的语气还会根据战场局势出现不同变化，带给玩家一种身临其境的感觉。









系统进步

与前作相比，HW2的菜单界面大为简化，画面正下方的主菜单可通过BackSpace键循环三级缩减，战斗吃紧时可视空间更大。建造和研究菜单可在主画面右侧直接弹出，有效地降低了对玩家指挥全局的干扰，打开建造和研究菜单后很容易就能看清目前可进行建造和研究的单位，并可查阅各单位的详细说明。原先复杂的操作也变得更简单，玩家只需通过鼠标就能完成对战舰和飞艇的指挥，不是很远的地方根本不用按空格键进入星空座标图，直接选取单位后按鼠标右键点击目的地，如果目的地点与该单位不在同一层面上，只需按下鼠标左键不放即可在垂直方向上调节指定目标点。

模块化是HW2中提出的重要理念，许多大型战舰都可搭载不同的子系统以实现多种能力，这一设定很大程度上丰富了游戏的战斗策略。例如Demo中第二关的瓦格母舰就搭载有可生产攻击艇的子系统，如果希伽兰方轰击艇不尽快摧毁这个子系统，瓦格母舰就会源源不断地生产攻击艇围攻那六艘运输舰。瓦格母舰本体的生命值很高，即使集中全部火力攻击也很难在短时间内摆平它，相比之下子系统就脆弱得多了，选中己方攻击部队后再将镜头拉近瓦格母舰即可选择对其子系统部位进行攻击，摧毁攻击艇生产模块后，这艘母舰也就成了毫无反抗力的废物，此时再对付它就容易多了。模块化的武器系统需要玩家对敌人的配置了如指掌，只有做到对症下药才能获取星空战场的优势，像瓦格族的战列巡洋舰算是游戏中的霸王级重型单位，当它搭载远程导弹子系统时只需三轮齐射就能干掉敌方重型母舰，但如果遇上小型战斗艇集群这位星空霸王就只能干抓瞎。



乐趣多多

尽管Demo中没有让全部战斗单位登场，但笔者侥幸通过修改游戏配置文件得以目睹了希伽兰与瓦格族的全部实力，二代中出现的船艇舰共计54种，而双方战斗单位仅有20余种，其中尤以瓦格族的战列巡洋舰的火力令人震惊。HW2Demo在多人对战中开放了战役模式下所没有的超空间跃进功能，玩家们在打不赢时这个东东用来逃命很不错，一个超空间跃进逃到偏僻星空东山再起，总而言之很有趣，但不知道该不该算赖皮战术。

从一代开始，"家园"系列在单人战役模式下的任务都显得过于被动，要么是敌人突然来袭，要么是护送途中遭遇拦截，玩家操纵的一方似乎总在等敌人先发起攻击，然后再艰难地反攻取胜。作为一款RTS，"家园"系列中敌我双方的起始点并不平衡，敌人总能准确地找到我方主力，而玩家既不能转移母船来个基地大搬家，也无法通过侦察和推测等手段先发制人，因此其剧情多少显得有些单调，耐玩度不高。不过从眼下这个Demo来看，HW2没有让等待的玩家们失望，Relic的制作者们近乎完美地精炼了自己的新作，除了配置要求略高一点外基本没有什么缺憾。■





代号XIII

文 / Kurdt

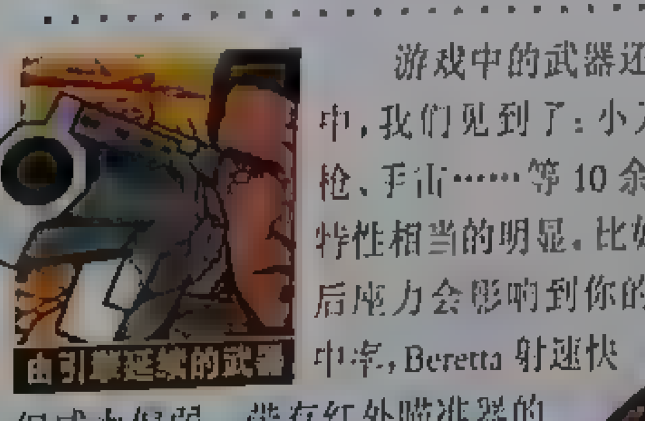
作为今年的大作之一，《代号XIII》(XIII) 从第一次公布游戏画面便吸引了无数玩家的眼球，这是电脑中第一个采用Cellshading技术的FPS游戏，其另类的画面我们只有在《龙穴3D》(Dragon's Lair 3D)中看到过，自然吸引了无数玩家的关注。作为UBI的惯例，每一款游戏都会提前一段时间发布DEMO，让我们有机会在它到来之前提前了解一下吧！

虚幻的卡通外衣

游戏作为第一款采用CellShading技术的FPS游戏，自然是很多玩家关注的地方。XIII是在虚幻引擎的基础上进行的修改，虽然是几年前的引擎，但在采用了众多的新技术后，对机子的系统要求还是比较高的。采用CellShading技术充分的展现了欧美漫画的风格，非常符合XIII的特点。不仅如此，游戏还集中了很多漫画的特点：游戏中，当你击中敌人头部的时候，会出现3格特写画框将这一过程表现出来。



游戏的AI还算出色。敌人发现你之后，会根据自己的位置判断是否应该冲上来对你进行攻击，还是先找个掩体躲藏起来。不仅如此，敌人一般会聚集在一起对你攻击，而且，更多的时候他们会选择攻击你的上半身，因为在游戏中设有爆头的判定，所以当你看到敌人的时候首先要尽量“爆头”！不仅如此，敌人会对周围的细微变化有着敏锐的观察，当发现门突然打开或者地上有同伴的尸体时，他们会警惕起来。所以玩家在杀死敌人后，应尽量将尸体拖到一个不易被人发现的地方。



游戏中的武器还算较有特色。在DEMO中，我们见到了：小刀、飞刀、M16、AK、来复枪、手雷……等10余种武器，而且武器的特性相当的明显。比如AK的后座力会影响到你的命中率，Beretta射速快但威力偏弱，带有红外瞄准器的弓箭可以让你在远处将敌人暗杀……很多武器都有2种攻击模式：AK的手动与自动的切换，自动步枪的第二种模式就是发射榴弹……就算是没有了这些武器，游戏中的椅子、酒瓶等都能成为你的武器。

游戏中有人质和打心2种总甲，都是在你将敌人杀死后从他们身上“扒”下来的，总甲的完整度是根据你在杀死这个敌人的时候击中他的部位和次数决定的。不过就是开门有些复杂，面对上锁的门的时候，必须要两次才能打开，有些麻烦……

游戏中的工具应该说是相当的丰富，每一个工具都会是游戏中的必须品，所以当你遇到一些困难的时候，看一下自己的工具栏，也许会给你一些启发。



游戏中最出色应该算是其中的“字幕”！所谓的字幕就是游戏中的一切声音都将会通过文字方式表现出来。最重要的当属脚步声：游戏中敌人的脚步声会以Tep Tep表示，而且会根据你与敌人的距离缩放大小，敌人离你越来越近，字幕则会越来越大。这对于你判断敌人的位置作用明显。



游戏中所有重要的物品、人物、事件系统都会有所提示，系统会提示你物品的位置、敌人的位置……这样可以更方便玩家，而不会担心遗漏某些重要的道具。

游戏的DEMO仅有2个很短的关卡，而且很少有解谜的成分出现，可惜的是不过10来分钟就可以快速结束DEMO。所以在此还不能对游戏有更深的评价，只有等游戏真正到来的时候我们再来一起讨论它吧！■

联合作战

Joint Operations

文 / Kurdt

在FPS游戏中加入交通工具似乎已经成为了主流。《部落》(Tribes)、《闪点行动》(Operation Flashpoint)、《战地1942》(Battlefield 1942)……这些经典游戏中，玩家都可以驾驶交通工具。不仅仅是这些曾经的经典，在今年即将面世的几款大作：《虚幻竞技场2004》(Unreal Tournament 2004)、《光环》(Halo)、《终结者III机器战争》(T3: War of the Machines)中，交通工具同样被视为一个绝对重要的内容组成因素，就连万众瞩目的《毁灭战士III》也没有拿出更好的创意，游戏中我们还会见到熟悉的摩托车和吉普……

重新定义的DF

在以上列举的众多游戏中，我们似乎忽略了另一款出色的FPS作品——《黑鹰坠落》(Delta Force: Black Hawk Down)。虽然游戏当中存在着一些问题，但其中的交通工具系统无疑是众多游戏中最为真实的，玩家可以乘坐吉普车、直升机战斗，交通工具不再是一个附属品，而成为了游戏不可或缺的元素。

正是出于对《黑鹰坠落》的喜爱，Novalogic将在今年发行的作品《联合作战》(Joint Operations，后文简称JO)成为了笔者最为关注的作品。尽管与Novalogic的成名系列“三角洲特种部队”(Delta Force)风格近似，但这一次Novalogic并没有使用DF的名字，而是启用了全新的名字，由此足见其对JO的信心。

立体机械化部队

在JO中将会出现15-20种交通工具，海陆空一应俱全。而且大部分都来源于真实的世界。在地面上，我们可以看到5座的悍马、可乘坐3人的6轮ATV（一般情况下我们看到的都是4轮）；另外我们将首次看到的速攻汽车(FAV)，它可以快速行进，这与我们在电影《三条好汉》(THREE KINGS)中看到的军用汽车有些相似；当然还有负载5吨的卡车，它可以让你同时带上8个战友奔赴战场。

也许出于游戏平衡性的考虑，游戏中并没有加入喷气式飞机。

其实最让我们感兴趣的还是水上交通工具。带有4个.50口径机枪的Mark V巡逻艇、美国海豹突击队(Navy Seal)钟情的Zodiac……其中大型气垫登陆艇LCAC是最令人兴奋的，你可以用它承载你大部分兵力，甚至可以运送悍马。







在空中，有我们熟悉的小鸟直升机(Little Bird)，它将是最好的运输工具。当然也少不了黑鹰(Black Hawk)、阿帕奇(Apache)、支奴干(Chinook)等现阶段世界上最优秀的直升机。



水的魅力

游戏将背景设定在2006年的印度尼西亚。也许很多人不理解Novalogic此次为何要将战场选择在偏远的印尼，可当你看过游戏的画面之后，将会更容易理解Novalogic的做法。印尼拥有多变的气候、复杂的地形，在这里可以展现更丰富的作战特色，尝试各种战术。

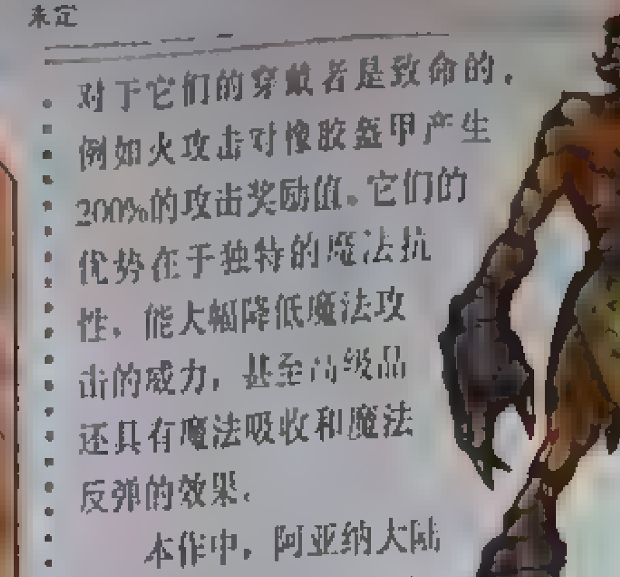
也许由于游戏中出现的河流众多，或者是为了显示技术实力，开发小组对于游戏中水的描写花费了相当大工夫。在公布的截图当中，我们已经可以看到那些清澈透明、泛着波光的华丽水面效果。但开发小组似乎并不满足于这种表面效果，他们希望通过改变水的颜色和清澈程度，让玩家真正感觉到流水的动感和质感。当玩家潜水的时候，眼前的景象会随着位置的变化而变化。这里需要特别提醒大家的是，流水是美丽的，但其中也潜藏着更大的危险，这是一个鳄鱼的世界，那些曾经在“黑鹰”中出现的家伙将变得更加凶猛更加具有杀伤力

Novalogic计划开发10个单人任务，而在局域网和互联网模式中，将可以支持最多64人同时游戏。目前得到的消息表示，游戏制作者正在计划开发30张多人地图供玩家选择。

Novalogic希望JO可以超越BF1942，成为此类FPS游戏的王者。无论这场“战争”的结果如何，JO都将是一款经典的现实题材FPS游戏，为更多的玩家所接受。■



地牢围攻:阿亚纳传说



拯救阿亚纳

仅从美丽的景致上来看，蓝天、碧水、绿树构成的热带岛屿Aranna王国就与《地牢围攻》中其他奇幻风格的世界大为不同。这里生存着人类种族Utraeans，这是一个文明高度发达的社会，Utraeans人坐在家中享受文明带来的成就，所有的体力劳动都是由岛上的猫人种族Hassat与蜥蜴人种族Zaurask来完成的。在被奴役的过程中，两个种族学会了人类的思维方式，产生了解放自己的意图。终于，它们在拥有上古魔法权杖"星之杖"的神秘生物"影子跳跃者"的帮助下，冲破了人类的牢笼。养尊处优的人类被高效率的屠杀，幸存者聚集到岛屿中央的首都，用坚固的城防来抵御敌人的疯狂进攻。

此时，Hassat人与Zaurask人发生了争执，善良的Hassat族认为复仇已结束，该回到森林中享受自由的生活，而残暴的Zaurask族则认为人类是邪恶种族，要向世上所有的人类复仇。这样，原《地牢围攻》世界中的人类王国EHB也受到威胁。为了制止Zaurask人的暴行，重新找回人类的尊严，英雄们从Arhok地区的一个冰雪小镇踏上前往Aranna王国的征程。而他们不知道的是，所有这一切，都是"影子跳跃者"的阴谋。

蒸汽与魔法

Aranna岛由沼泽区、首都区、要塞区与无数的洞窟、山丘构成，它的最南端有座跨海大桥，连接着Utraeans人的另一部分残余势力建设的球形都市"巫师之城"，那里的人酷爱魔法。与巫师之城不同的是，Utraeans的首都区是一个蒸汽、机械与魔法混合的世界，科技会让玩家的冒险旅途中添加很多有趣的内容，粗大的蒸汽管、巨大的魔法试剂罐、传送带上的各种物品、完全自动化的武器生产线、高大的机器人武士……《阿亚纳传说》中的这个奇幻国度将会带给玩家另类的体验。

队伍中的新鲜血液

英雄团队的新人是个强力肉搏单位——巨人，他的HP与近杀伤攻击为整个小队构筑一道坚固的屏障，他能将敌人抛起，可以用自己的宽大的盾牌为小队抵挡敌人的弓箭与魔法攻击。他最重要的技能是变身术，根据不同的需要，能变身为狼怪、岩浆怪与洞穴巨人，相信这么棒的肉盾肯定会成为英雄队伍中大受欢迎的成员。

魔法师的防御能力有了大幅强化，所有的魔法师都拥有自然魔法"orb magic"，施放后周围会出现无数环绕自己旋转的小球，小球本身不具攻击力，一旦敌人近身就会产生吹飞攻击效果，在混战中为魔法师提供良好的保护。"Diminution"魔法会让敌人体积缩小一半，同时缩小的还有它的攻击力与生命值。"Transformation"则能将魔法英雄转变为肉搏单位30秒。

新增生物突破100种，有凶猛的北海巨妖与蜘蛛女王，还有可以变身成与玩家角色一模一样的精灵巫师。当然，它们并非都是你的敌人，有很多甚至会成为玩家团队中的一份子。你可以雇佣它们，或在完成支线任务后获得它们的帮助。

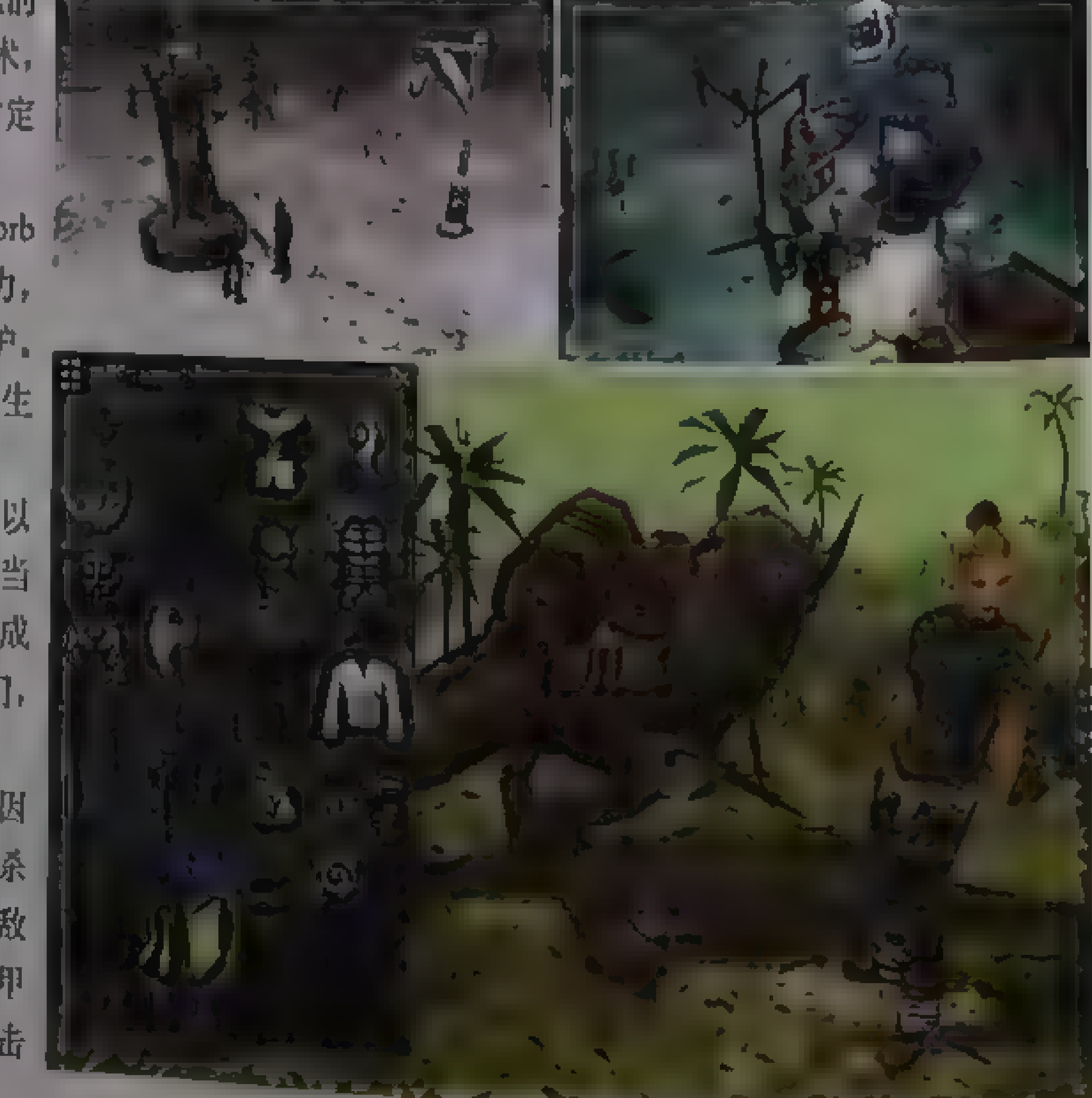
装备新增了竹子与橡胶制成的盔甲，因为它们是猫人与蜥蜴人的装备，所以只有杀死这两个种族的高等级敌人后才能获得。它们的盔甲值并不高，甚至有很多攻击对于它们的穿戴者是致命的，例如火攻击对橡胶盔甲产生200%的攻击奖励值。它们的优势在于独特的魔法抗性，能大幅降低魔法攻击的威力，甚至高级品还具有魔法吸收和魔法反弹的效果。

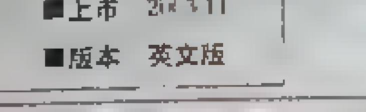
本作中，阿亚纳大陆的奇异生物"查克怪"将取代傻乎乎的骡马，作为玩家的新运输工具，它是一个长着厚重鳞片、四脚行走的小恐龙，不但拥有与前作中骡马一样的运输容量，还具备较强的反击敌人能力。随着打击敌人获取经验值的增加，它能升级自己的攻防与携带能力。

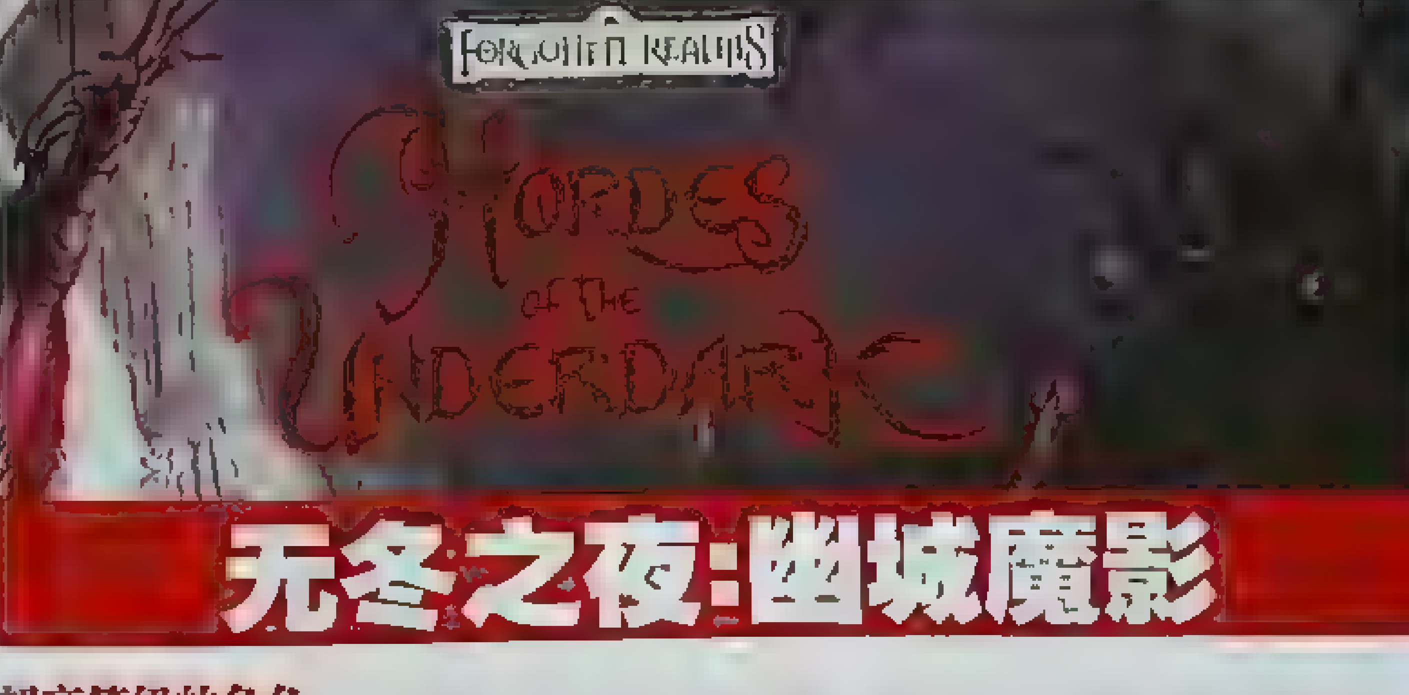
改进的操作

制造商Mad Doc Software对前作操作方面的毛病加以改进。主界面右上方会提供一个交换键，对所有队员身上的药水进行集中管理，点击后可以快速将魔法与生命药水分配给最需要的人。当团队中出现两个以上的魔法英雄时，屏幕的右下方出现魔法控制热键，所有魔法英雄的头像会出现在热键上方，可以通过热键快速设置魔法英雄的当前魔法种类，不必一个个点选操作。

默认设置下地图依然不能在主界面中出现，但习惯忘路的玩家可以通过设置栏将小地图嵌入战斗画面。除了提供场景地图外，游戏中还会出现一个巨大的"世界地图"，你到过的地区会在这面地图上显现出来，其它地区则以黑色覆盖，只在大体位置上标注有该未知地区的名称。除了直接的探险，还可以通过购买与支线任务的方式来获得未知地区的详细地图。■

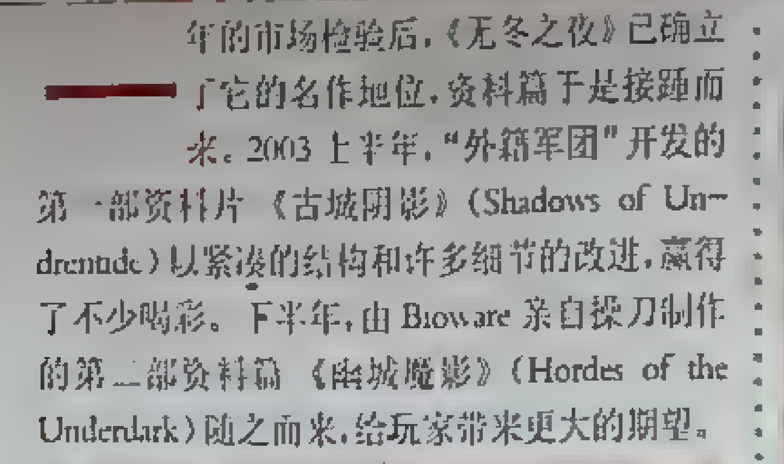






无冬之夜:幽城魔影

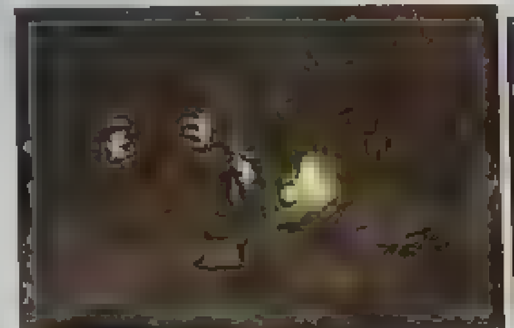
一年的市场检验后，《无冬之夜》已确立了它的名作地位，资料篇于是接踵而来。2003上半年，"外籍军团"开发的第一部资料片《古城阴影》(Shadows of Undrentide)以紧凑的结构和许多细节的改进，赢得了不少喝彩。下半年，由Bioware亲自操刀制作的第二部资料篇《幽城魔影》(Hordes of the Underdark)随之而来，给玩家带来更大的期望。





超高等级的角色

令人感兴趣的是，玩家既可引入在《无冬之夜》中锻炼出来的角色，也可直接引用游戏预设的角色，所有角色等级都很高，在15级到20级之间。在原作中我们已有过这样的体验，当角色等级达15级以上时，那种勇往直前、无所畏惧的气概真可用"倚天在手，谁与争锋！"来形容。在《幽城魔影》中，角色的等级可发展至最高40级。有过《博德之门II巴尔王座》通关经验的人都明白，在龙与地下城体系中，等级超过30级是多么的可怕和强大，至于40级，几乎已达神的境界了！也许游戏这么设定的目的，就是让玩家去对付已成为半神的卓尔族领袖Valsharess。





幽城魔影的迷雾

新作的故事背景设在大家所熟悉的被遗忘国度(Forgotten Realms)。在这个众种族杂居的世界里，卓尔精灵(drow，暗夜精灵的一支)所崇拜的蜘蛛女神Lloth突然神秘消失。由于卓尔女牧师们必须从Lloth那儿汲取能量，女神的消失导致了权力结构的混乱。一名杰出的反叛者Valsharess凭借超乎寻常的能力，促成了卓尔精灵与灰矮人(duergar)、夺心魔(mind flayers)、眼魔(beholder)之间的联盟。她不仅篡取了卓尔族的领导权，而且将联盟大军的兵锋指向了著名的深水城(Waterdeep)。玩家扮演一名已有相当等级的探险者(15-20级)，在旅馆休息时突遭卓尔刺客的袭击。击退敌人后，你一步步卷入风暴的旋涡当中，最后进入黑域(Underdark)，拨开隐藏在所有事件后的层层迷雾。

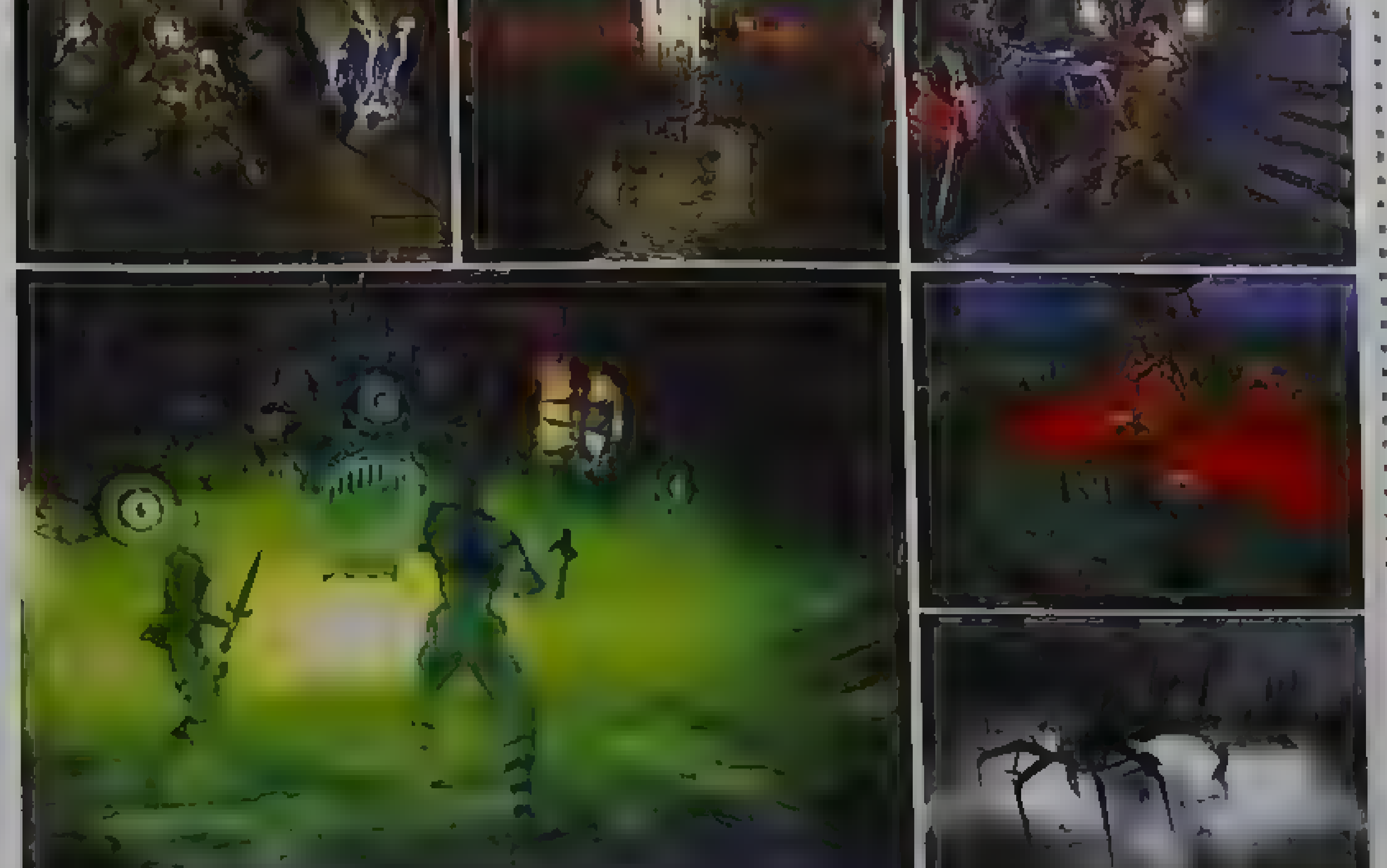
显赫的威望职称

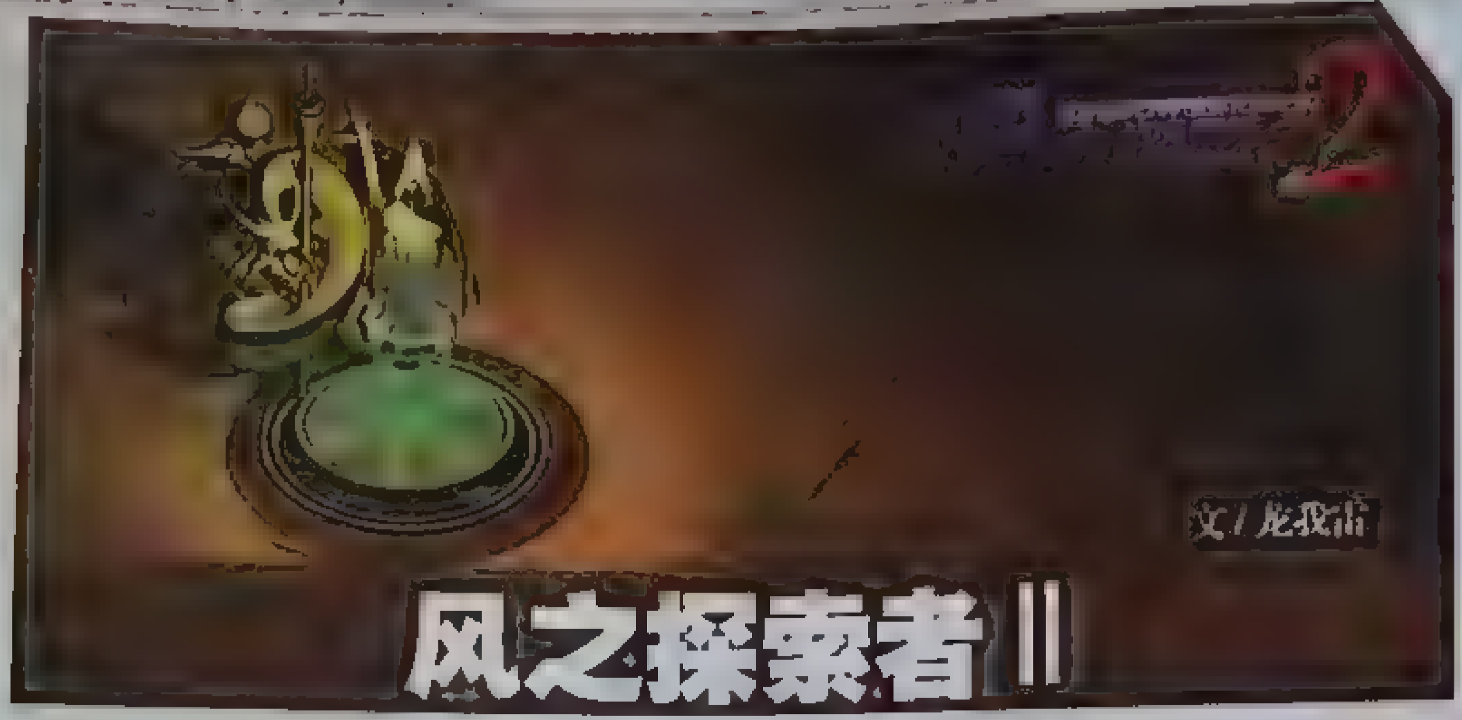
随着角色在某个特定技能领域的精深发展，游戏提供了6种新的威望职称(prestige class)，已知的5种包括空间转移大师(plane shifter，变为多种生物，其中包括异元空间的强大奇特怪物)、刀圣(weapon master，健壮且拥有令人咋舌的攻击力的武士)、矮人守护神(dwarven defender，矮人勇士中的佼佼者，攻防能力极强)、红龙使者(red dragon disciple)和Torm勇士(champion of Torm，超级游侠)。其中，红龙使者大概是最奇特和有趣的了，该角色背上将生出翅膀，口能喷火，而且拥有和龙相近的魔法免疫力。这些威望职称的存在对玩家可起到一种奋斗目标的作用，激励大家克服重重艰难险阻。

冒险队伍三人行

Bioware听取了用户的反馈意见，允许玩家的队友数达2名。玩家在开场的旅馆就能选择队友，其中既有原作中的半兽族野蛮人Daelan Red-Tiger、精灵族牧师Linu Lanaeral，也有《古城阴影》里可爱的kobold族吟游诗人Deekin。他们分别承担肉盾武士、疗伤医生和陷阱排除者的责任，从而使玩家能专注发展某一方面的技能，通常就是魔法能力。加上玩家能召唤的生物和宠物，角色的随行人员将达4名，这在对抗高等级敌人时，必将减轻玩家的压力。而且，玩家还能整理队友的行囊，同时也减轻自己的负载。在《古城阴影》中队友自动使用药瓶疗伤的AI，也在第二部资料篇中得以保持。

值得注意的是，游戏图像更上一层楼，表现场景和角色所使用的多边形数量增加，纹理更细腻，画面看起来比原作远为生动和绚丽多彩。而且，新作还允许视角的变换，能以类似《侠盗猎车手》那样的第三人称视角随意更改视觉角度。游戏主线为20多小时的探险历程，这么长的时间似乎难以从20级升到30级，因此笔者相信新作将有更丰富的分支探险任务。■





风之探索者 II

Gruppo One 的风之探索者系列最新作——《风之探索者 II Shadow Kingdom》日语版已在不久前正式发售，但国内游戏资讯中却罕有报道，笔者因此完成这篇小文，希望这款独具创意的游戏和它所属的"风之探索者"系列能为更多的中国玩家所留意。

传承

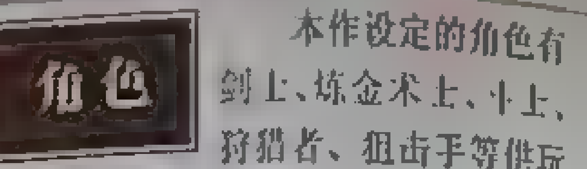
像前作一样，Gruppo One 延请日本最具盛名的 PC 游戏商 FALCOM 的游戏制作成员们，合力精心设计完成了《风之探索者 II》，并由自由插画家岩崎美奈子担任游戏的人设和宣传插画。从时间上来看，在去年 8 月推出的系列的外传《风之探索者大陆编 Eternal Flame》（以下简称风探 EF）之后，相隔一年之后便推出了二代，可以说"风探"系列魅力已经深入很多玩家心中。而本作是 2000 年推出的初作《风之探索者 Grand Slam》（以下简称风探 GS，该款作品已经有中文版本）的续编。

故事从《风探 GS》冒险结束后开始。在《风探 GS》中，年轻冒险家经过了长期艰难的历程之后，终于获得了四个宝物——Grand Slam。之后，捷报便迅速在本国流传。由于某公爵很想见识这些英雄的实力，因此他们很快就被召唤回国。全新的冒险故事，就这样平静地拉开了序幕……在《风探 GS》中没有明确交代的"月之祸之谜"、"失落的咒语之谜"、"传说的探索者之谜"等等，本作里会有最终的结局。

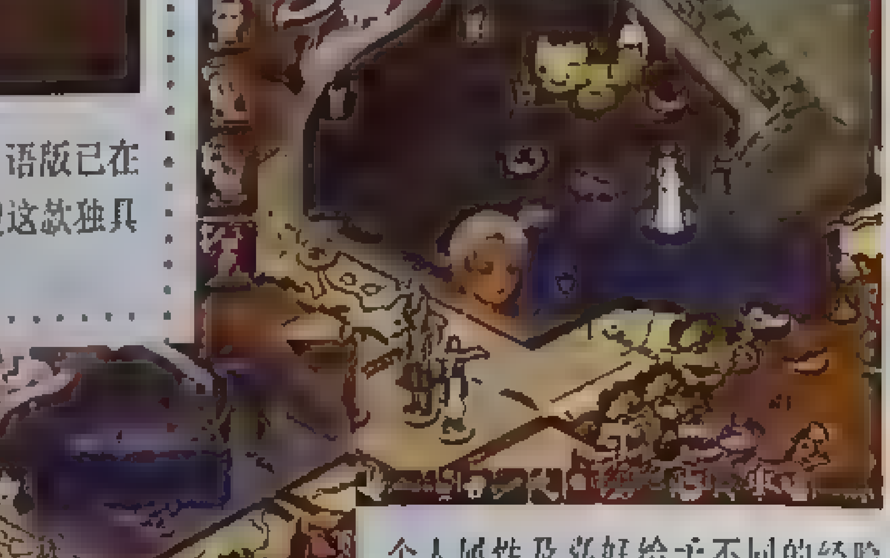
特性

游戏画面为 45 度立体斜角窗口，欧式画风精致讨喜。人物众多之间关系的牵扯，对游戏发展有很重要的效果。各个角色个性独特，增添了游戏的趣味性。游戏系统基本沿袭去年的《风探 EF》，角色行动也是在棋盘中进行，并按照实时制和回合制结合的"Real Time·Command"规则前进。另外，在《风探 EF》中的"队列"概念，本作也会继续沿用。利用"队列"，在与敌人对峙之时，前列可以摆放剑士等物理型角色，后列可以摆放魔法师等化学型角色，也可以摆放擅长远程射击的狙击手，将"队列"和角色特性配合起来施展战术，会是游戏的一大乐趣。

角色



本作设定的角色有剑士、炼金术士、斗士、狩猎者、狙击手等供玩家选择。你可以随意设定角色的属性，例如人物职业、年龄、性别、姓名，制造出自己理想的角色。一开始先选择男女主角各四名，进入武器屋或是酒店与人交谈，任务随之而来后，其后也将有伙伴自愿加入你的队伍共同冒险。游戏当中有丰富的属性和技能，包括：剑术、射箭术、炼金术、医疗术、测量术、工作能力、体力等等，玩家可以依照个人属性及喜好给予不同的经验值，提升角色们的战斗力



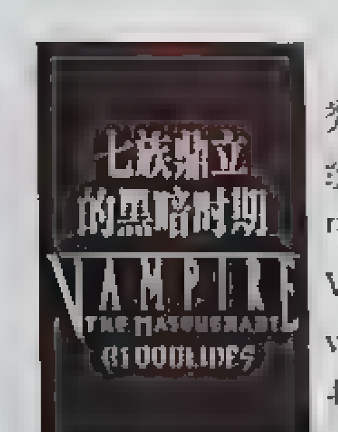
一代除了继承二代的优点之外，在创意上也是值得嘉许的，可以说是另类又耐玩的 RPG。游戏中跟人的对谈，嘘寒问暖之余任务也随之而来，比起以往为了一个目的前往冒险的制式 RPG 游戏更有深度。《风之探索者 II》绝对唤起您的新鲜感与振奋度，一般玩家只要熟悉一下接口即可轻松上手。游戏的焦点不但在游戏本身，制作人员是来自 Falcom 也是一大卖点，而岩崎老师的画风更是引来很多的游戏追随者。笔者也希望中国能有慧眼的代理商看中这款游戏代理下来，为现在不景气的单机游戏打一支强心针。■





吸血鬼:避世救赎之血统

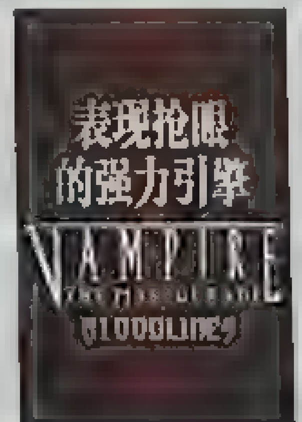
2000 年，著名游戏厂商 Activision 推出了由 Nihilistic Software 制作，以美国出版公司 White Wolf 出品的同名纸笔游戏为背景的 RPG——《吸血鬼:避世救赎》。可惜的是，虽然作品在推出后虽然获得了不错的评价，但实际销售情况却并不如人意。首作的叫好不叫座也使得 Activision 在进行续作的筹备工作时更加慎重，直至今年 E3 大展，我们才有幸在公司的展台上看到了正由 Troika Game 打造的该系列新作——《吸血鬼:避世救赎之血统》。



作为一款以经典纸笔类游戏为背景的作品，《血统》真实重现了吸血鬼密党中的七大氏族：优雅高贵的 Ventrue、狂暴易怒的 Malkavian、精通魔法的 Tremere、热爱艺术的 Toreador、桀骜不驯的 Brujah、亲近自然的 Gangrel 和外貌扭曲的 Nosferatu。每个氏族都将拥有诸如疾行、隐身、魔法、心灵控制等独特的异能，在护甲方面的需求也有所差异。作为一名即将接受初拥，成为吸血鬼大家庭中一员的人类，玩家必须在游戏开始时选择自己的氏族。

《血统》的故事发生在已经沦为黑暗中心的洛杉矶市，作为一名新生的吸血鬼，在小心应对各氏族之间勾心斗角的同时，绝不能忽视了自己的天敌如狼人和吸血鬼猎人的存在。为了在乱世中生存下去，艰苦的战斗是无法避免的，除了施展自己拥有的特技和异能以外，步枪、狙击枪、火焰喷射器等现代兵器也是不错的选择。

在游戏中，玩家可以通过各种途径获得经验值来提升自己的能力，您可根据自己的喜好和氏族的特点自由地将点数分配到相关的技能上。如选择增强交际能力将使玩家的口才大幅提升，不过如果作战能力没有跟上的话，角色在以后的战斗中会越来越吃力。随着个人能力的逐步提升，您最终将成长为黑夜中最为强有力的生物。



为了能顺利实现该系列向完美 3D 的转化，Troika Game 选择了 Valve 公司最新的 Source 引擎来进行《血统》的开发，这款在今年 E3 大展上倍受瞩目的引擎同时也用于即将面世的 FPS 巨作《半条命 II》上。借助引擎卓越的性能，《血统》将带给我们一个令人震惊的世界，游戏中角色的模型塑造、场景设定和人工智能都堪称完美。

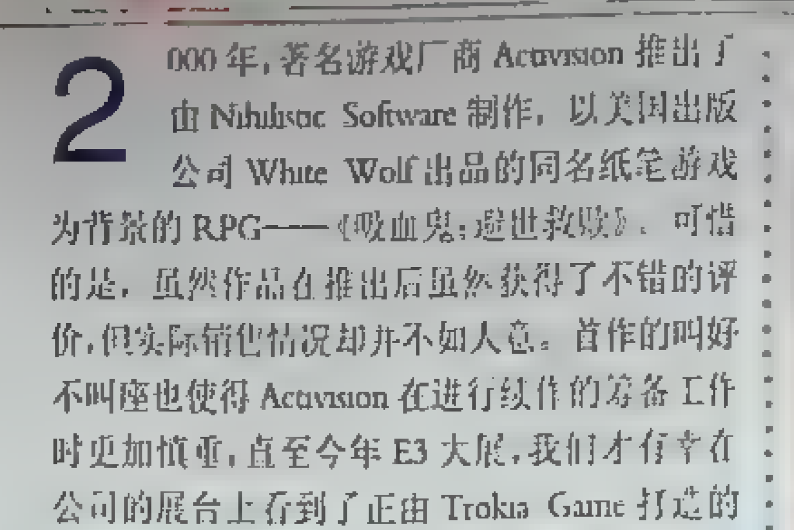
在细节方面，《血统》同样表现出色，进行交谈时角色的口型也会随着话语发生同步变化，人物的情绪则将通过他们栩栩如生的面部表情体现出来。制作小组还重新定制了 Source 引擎的光照系统，以使能够更好地映衬出吸血鬼王国恐怖阴森的环境氛围。玩家可以在第一和第三人称视角之间进行自由切换，仔细欣赏每一幅漂亮的场景。



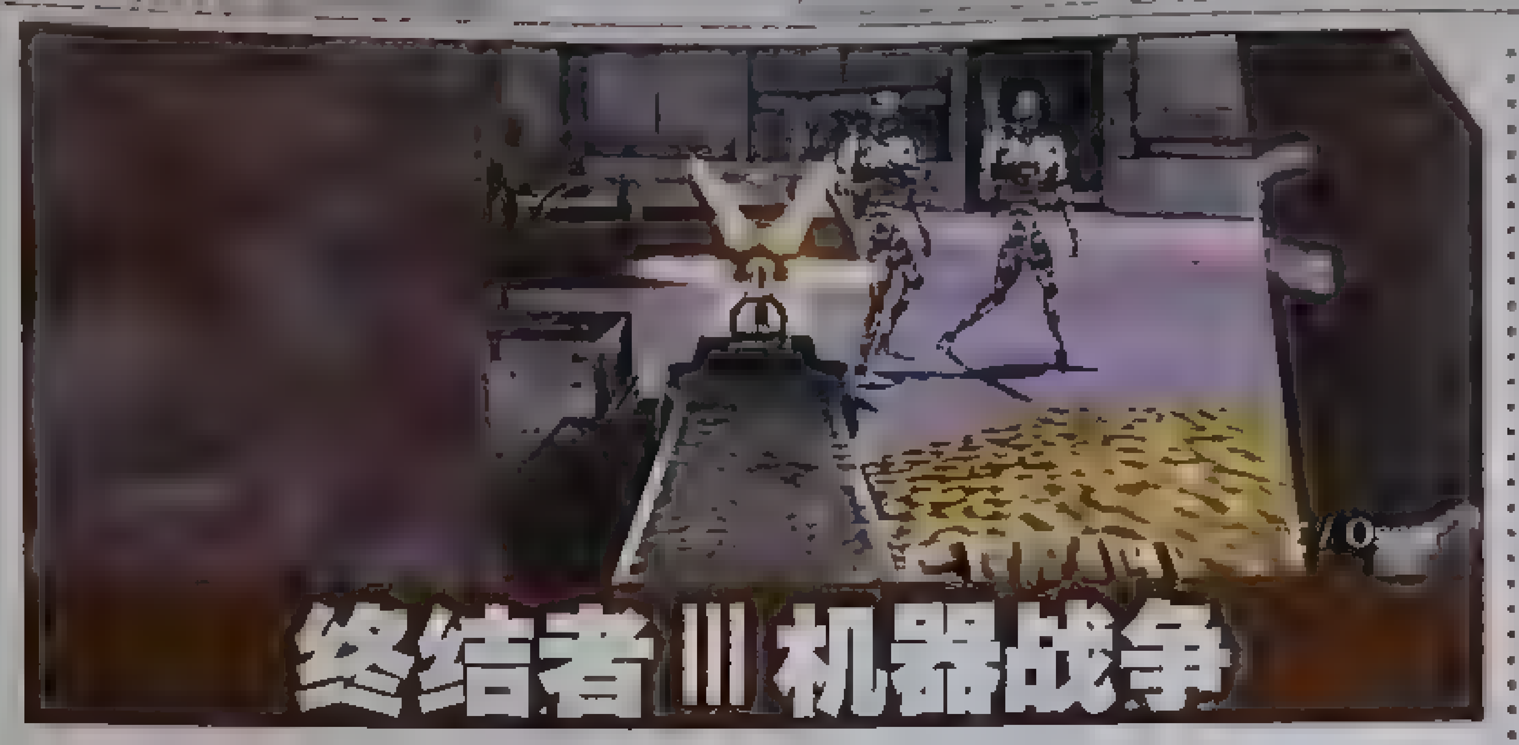


除了 Source 引擎之外，《血统》开放的任务设计同样值得称道。和著名 RPG《杀出重围》相类似，游戏中任何问题的解决方式都不是固定的，玩家可根据具体情况来选择适合的方式。因为不同的氏族也有着各自的强项和弱点。例如在某个任务中，玩家必须进入一幢戒备森严的建筑。如果选择 Ventrue 族的话，您可以利用自己出众的口才来说服守卫允许您自由出入；若身为 Nosferatu 族的话最好能用自己的异能秘密潜行入内；而对于 Malkavian 族而言，把弹药充足的霰弹枪可能是您的最佳选择

在进入多人模式之后，您和自己的朋友可以自由选择成为吸血鬼或是加入以消灭吸血鬼为宿命的吸血鬼猎人的阵营，完成一系列基于团队的任务。团队成员之间配合的默契程度将成为获胜的关键，而您和队友们的表现会决定黑暗和光明之间最终对决的走向。■



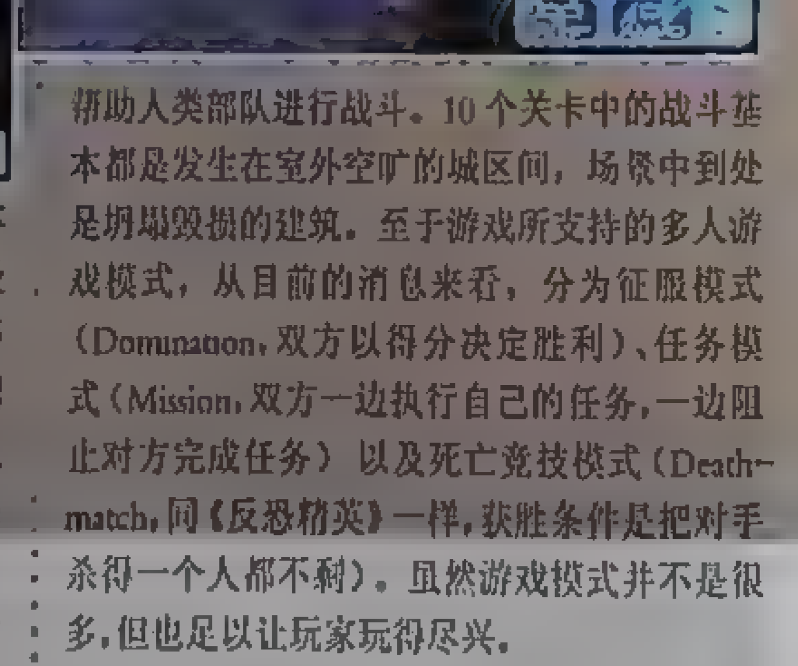
■名称 Terminator 3: War of the Machines ■类型 动作【AC】 ■制作 Clever's Software Development ■代理 未定 ■上市 2003.11 ■版本 英文版 B+



终结者III机器战争

时下，人们似乎都将焦点集中在了阿诺德·施瓦辛格竞选美国加利福尼亚州长的活动上，因此很容易忘记今年年底还有一款名为《终结者III机器战争》（Terminator 3: War of the Machines，后文简称T3）的电脑游戏将要推出，它类似于《战场1942》（Battlefield 1942），是一款以支持多人连线对战为主的动作射击游戏。目前该游戏的开发制作正在稳步地进行中，而且将于2003年的圣诞节期间推出。

T3的故事背景设定在浩劫之后的2032年（在电影《终结者III》的事件之后），人类武装力量还在和天网（SkyNet）的机器人部队进行着殊死的战斗。在游戏中，人类部队和机器人部队都被细分为四种不同的类别，各自拥有着特殊的能力。此外，按游戏目前的开发制作趋势，游戏中还将出现很多的交通工具可供玩家使用。原因在于T3由匈牙利布达佩斯的游戏开发小组Clever's Software Development制作，他们对于赛车游戏的制作积累了相当的经验，曾经开发制作过赛车游戏《劲爆实感赛车4x4》（Screamer 4x4）。这样，在T3中加入一些车辆因素，也就是顺理成章的事情了。

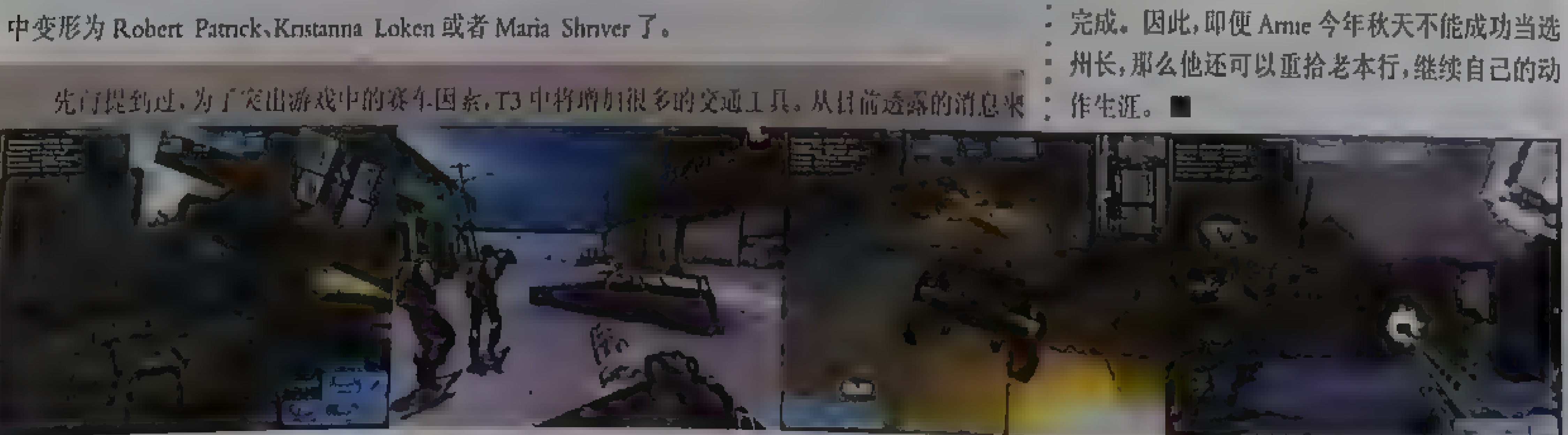


据游戏发行公司Atari称，虽然T3与BF1942类似，都是以多人连线对战为主要特色，但在对立双方外表和拥有的职业类型上都有着根本的区别。在游戏中，人类抵抗力量中的角色职业非常传统。“供给”职业能够完成医生的职责，为其他队友恢复体力；“侦察兵”职业携带着特种部队的狙击步枪，对敌人造成致命的伤害；“猎手”职业是小队中最基本且技能全面的作战单位；而“重猎手”职业则是携带着诸如离子枪、火箭发射器和重型机枪等强力武器的部队。这些部队不但各自所属的职能不同，而且本身的生命值及其它基本特性也不相同（比如速度等）。唯一的相同之处，就是他们都掌握一些机器人技术，在实战中往往会起到一些惊人的效果。至于天网的机器人部队也分为四种不同的职业（型号）。首先是“永远摆脱不了的神秘杀人机器”T900，这个家伙使用着离子枪，给人类部队造成很大的麻烦。其次是来自电影《终结者III》中的“飞行杀手”FK（Flyer Killer），这个装载着机枪和导弹的“小型飞机”可以熟练且快速地穿行于建筑群之中。再者是一种被称为“渗入者”的机器人，完全充当着天网部队中的间谍角色，表面上看如同人类一样，只要不主动攻击人类，便能够安全地在人类部队中任意行动，是人类部队中的重大隐患。最后是“猎杀者”机器人，拥有超强的攻击力，可以对人类部队造成很大的伤害。不过，令人遗憾的是，这些机器人都无法象在电影中那样进行疯狂的变形，因此玩家也不要再期望能够在游戏中变形为Robert Patrick、Kristanna Loken或者Maria Shriver了。

先前提到过，为了突出游戏中的赛车因素，T3中将增加很多的交通工具。从目前透露的消息来看，游戏中人类部队的交通工具主要是轻型快速的车辆（比如Humvees）以及一些普通轿车，这些车辆可以帮助人类部队从机器人部队的猛烈攻击下迅速逃生。而另一方面，天网部队中则没有太多的交通工具可供使用，只有用来运输机器人的运输机给人留下了比较深的印象。从游戏的画面来看，这些交通工具的制作目前还显得比较粗糙，行动起来比较僵硬，不够平滑流畅。不过在游戏在正式推出的时候，相信这方面一定能够有所改进。

虽然T3是一款以支持多人连线对战为主的游戏，但是它也为玩家提供了剧情模式的单人游戏部分。整个单人游戏分为10个关卡，在前五关中玩家将扮演天网机器人部队中的Arnie（阿诺德·施瓦辛格扮演）进行游戏，而在后五关中玩家则扮演被重新编程之后的Arnie，帮助人类部队进行战斗。10个关卡中的战斗基本都是发生在室外空旷的城区间，场景中到处是坍塌毁损的建筑。至于游戏所支持的多人游戏模式，从目前的消息来看，分为征服模式（Domination，双方以得分决定胜利）、任务模式（Mission，双方一边执行自己的任务，一边阻止对方完成任务）以及死亡竞技模式（Deathmatch，同《反恐精英》一样，获胜条件是把对手杀得一个人都不剩）。虽然游戏模式并不是很多，但也足以让玩家玩得尽兴。

如今，T3的大部分剩余工作主要为进一步处理游戏关卡内容以及平衡各个职业间的属性，在2003年圣诞节推出的计划应该能够按时完成。因此，即使Arnie今年秋天不能成功当选州长，那么他还可以重拾老本行，继续自己的动作生涯。■



B ■名称 Far Cry ■类型 动作【AC】 ■制作 Crytek ■代理 未定 ■上市 2003.1 ■版本 英文版



文/十大恶劣天气

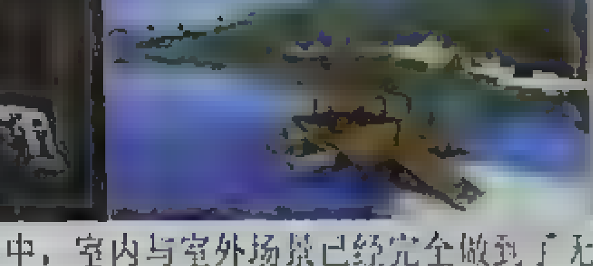
遥远的咆哮

热带风情FPS

自从退出美军海豹特种部队之后，Jack Carver就在南太平洋的一个小岛上开始了自己的隐居生活，他租用了一艘小艇接送观光客往返于小珊瑚礁与美拉尼西亚群岛之间，以赚取微薄的酬劳来维持生计。直到一天，一名漂亮的女记者Valerie闯入并彻底改变了他平淡无奇的生活。遗憾的是，Valerie带来的不是爱情，而是一场灾难。Valerie支付给Jack Carver一万美元，要求他将自己送到波利尼西亚群岛的密克罗尼西亚岛。事实上，Valerie所进行的并非是简单的采访，或是随意拍摄几张热带风光照片这么简单，她此行的目的是为了获取一名疯狂医学博士在这个岛屿上所进行的神秘实验，这名不明身份的博士召集了大量的雇用兵为自己保驾护航，他则忙于利用波利尼西亚群岛土著的神秘巫术来开发威力无比的生化武器。当然，我们的主角Jack Carver并不知道他此行的任务有多么艰险，当小艇停泊在密克罗尼西亚岛海滩旁的时候，他开始了午睡，可怜的Valerie手持相机没走多远就被全副武装的雇用兵俘获，而Jack Carver就在昏睡中被绑走，自己的小艇也随之被恐怖分子炸毁。当他利用自己在特种部队中学到的技能挣脱手铐之后，冒险也就开始了。

这个游戏的场景究竟有多大呢？可以说，它将在南纬7~29度，西经131~156度的广大海域中的数个小岛进行了全盘再现，80%的场景发生在户外，这也是《遥远的咆哮》（Far Cry，后文简称FC）的最大看点：在令人心旷神怡的热带风情下感受FPS的全新体验。正如游戏图象引擎的名称，“X岛”引擎是打造热带海岛风情的专属引擎，它的远景绘制能力相当强大，在每个方向上，“X岛”引擎都能细致地表现出整整15英里的实时画面，周围的蓝天碧水一直绵延到几英里以外。更令人难以置信的是，水下场景也将是玩家冒险的一部分。幸好该引擎绝非超级硬件杀手，因为它使用了《HALO》在开发后期中研发的“Polybump”技术，这种技术可以在多边形数不是很多的情况下也能让场景给人一种逼真的感觉，因此游戏中的一草一木相当完美。引擎将大部分多边形保留给了人物建模，25万个多边形表现整个物体、五千个多边形表现其上的一些纹理效果，这样我们能看到人物丰富的面部表情、头发、衣服的细节等等。这个引擎同时能提供逼真的物理效果，将塑料弹夹与手雷扔入水中，你会看到前者浮起来，使用枪榴弹之后，你会发现刚刚绿油油的草地变得焦黑一片。





远近结合的战斗方式

如此出众的场景为玩家的远距离狙击战提供了条件。当装备PGS-1、L96A1G、AWP等狙击枪之后，玩家可以自由地射击1.5公里以内的任何敌人。狙击作战中会引入了11段可调红光战术表尺，当射击运动目标与远距离目标时，战术表尺会发挥巨大的作用。同时，游戏中的所有狙击镜都具有3–9倍的放大功能，并可以通过热键切换，以让玩家在射击远距离目标时能够用低倍镜发现目标，然后迅速切换到高倍镜狙杀对手。在默认装备中玩家还配备有一个双筒望远镜，这个望远镜能将游戏的景深从1.5公里提高到2公里。敌人的视距低于玩家，这种“不对等”可以让玩家尽情享受在敌人眼皮子底下翻江倒海的乐趣。遇到同样拥有望远镜的敌人狙击手可要担心，他们会使用望远镜来观测目标，尽管此时的视野仅仅只有90度范围，但是一旦被他们收入眼中，玩家就将面临灭顶之灾。在GDC2003上展出的版本中，FC在进入室内场景时需要读盘，这使得游戏的室内与室外场景完全脱节。而在制作组近期公布的新特性资料中，室内与室外场景已经完全做到了无缝连接，这就意味着玩家可以在一公里以外击毙躲藏在堡垒中的敌兵。

在这种“百步穿杨”风格的战斗中是否就不会出现火爆的对射呢？事实上只要看看游戏的武器库就能找到答案：MP5A3、M4、AK74、G3A3、HKG41……厚厚的草丛与复杂的地形同样为敌人的伏击提供了条件。由于硬件技能的关系，“百人大乱斗”的场面在游戏中将不会出现，玩家面对的总是4—10人左右的作战小组。失去了数量优势，敌人的质量优势大为加强，Crytek为这种CQB作战设计了相当有趣的AI系统：敌人的每个作战小队中都会有一名指挥官，他会指挥自己的手下组织起行之有效的战术，例如机枪手火力压制的同时其余队员从各个方向包抄；用枪声济试探玩家的位置；排列出2×2的战术小队利用地形进行交替进攻等等，这些战术会令玩家在枪林弹雨中抬不起头来。玩家可以直接射杀敌人的指挥官，这时剩余的敌人就会进入无脚本AI阶段（non-scripted AI），这并不意味着敌人的小队变得群龙无首。这些各自为战的敌人同样可以让玩家陷入灾难之中。



游戏中出现的任何交通工具都是可以驾驶的，你可以驾驶越野吉普、水上飞机、冲锋舟、卡车来让自己不至于在疲于奔命。这些乘具上有的安装有武器，例如武装吉普上的大口径机枪与榴弹发射器，在民用交通工具上，玩家可以用单手武器来进行还击。■



凯恩的遗产:挑战

凯恩的遗产"是这样一个独特的系列:它用"血兆"(Blood Omen)和"搜魂者"(Soul Reaver)的副标题分别发行了两个游戏,这四款游戏取材自同一故事背景,但玩家扮演的主角分别是吸血鬼 Kain 和他不共戴天的仇人 Raziel。以今天的眼光看,一个不算很有名的系列派生出两支发展下去难免是有些冒险的。或许游戏的开发者也意识到了这个问题,在系列的最新一作《凯恩的遗产:挑战》(Legacy of Kain:Defiance,后文简称《挑战》)中,玩家们将有可能轮流操纵两位主角进行游戏。



战斗在沉沦中的 Nosgoth 大陆

在游戏最初设定中,Kain 为了复仇将自己的灵魂出卖给巫师 Mortanius,变成了凶残的吸血鬼,在《血兆》故事的结尾,他已经成功排除异己,控制了 Nosgoth 大陆。但是他唯一的错误就是嫉妒他忠实的追随者 Raziel,将他堕入深渊。Raziel 幸免了下来,但他的翅膀和面容早已朽烂,他不得不遮蔽起自己的面庞,踏上向 Kain 复仇的道路。最终他感叹"历史又回到轮回之中",他无法在过去的时空中改变自己的命运。

Raziel 的故事线在《搜魂者II》中告一段落,随后推出的《血兆II》叙述了 Kain 单独的一段经历,和 Raziel 没有太大联系。因此在《挑战》中,如何将 Kain 和 Raziel 巧妙的融合到一个故事,并且可以分别扮演他们进行游戏是我们感兴趣的地方。可惜到目前为止谈及游戏的详细背景,开发商晶体动力(Crystal Dynamics)仍然语焉不详。我们仅仅知道故事仍然在黑暗的 Nosgoth 大陆上展开。亘古以来,在 Nosgoth 大陆上就树立着九根通天巨柱,分别代表着意志、空间、冲突、自然、能量、时间、国家、死亡和平衡。由于守护通天柱的法师遭遇劫难,邪恶魔法的入侵使通天柱相继崩溃。Kain 重树了其中八根巨柱,可最后一根巨柱的树立却要他献出生命,Kain 拒绝了牺牲而选择继续统治这个世界。于是巨柱重又于坍塌于尘埃之中。Kain 尽管统领着不可一世的吸血鬼帝国,但 Nosgoth 大陆的命运却和通天柱息息相关。在《挑战》中,Kain 和 Raziel 的命运仍然因为巨柱而变幻着。但他们似乎都遇到了十分棘手的敌人,需要在黑暗里小心行事。

更富技巧的战斗系统

自从晶体动力接手"凯恩的遗产"系列以来,"血兆"和"搜魂者"实际上是由两个不同小组负责的,但他们相同的弱点就是没有做出良好的战斗系统。《搜魂者》系列中 Raziel 的战斗基本上没有什么技巧,Kain 在《血兆 2》中的攻击方式也十分单一。不过《挑战》中的战斗部分看起来有很大的改观。首先是攻击方式多样化了。比如说将抓住的敌人掷出,可以象以往那样扔到尖矛上戳穿,也可以根据地形扔到悬崖下摔死,或者掷过旁边的栏杆。和环境的互动也增强了,玩家们完全可以将敌人摔在龟裂的墙壁或石块上,将场景中的某些物品砸得粉碎。另外 Kain 的行动能力似乎提高了,他现在可以象 Raziel 那样轻松地穿过铁门一类的障碍物。

对于两位主角来说,他们各自的绝技也是不同的。凶残的 Kain 可以直接把敌人抓过来咬断脖子吸血,同时他还拥有一种叫"Telekinesis"的特殊技能,可以远距离控制敌人行动。而 Raziel 的独门武器仍然是萦绕在他手臂上的"搜魂者"(Reaver Blade)宝刀。当学习到火、电、冰等新技能后,"搜魂者"会呈现出不同的攻击状态。在《挑战》中,主角们也将拥有更多的连招。不知道是不是从《拳皇》中得到了灵感,他们的招数看起来都十分眼熟。另外在连招的过程中也有细微的变化,你可以选择直接将敌人杀死,也可将他们踢落深渊。总的看来说 Kain 的连招更加凶狠,而 Raziel 的招式则更加华丽,比如说在 Raziel 使出火的技巧后,围攻的敌人无不焦头烂额地四散逃窜。

可以想象,在战斗系统增强后敌人的数量将比以往更多,游戏的设计者也证实了这个想法。晶体动力表示,在过往游戏中由于过多的沉迷于构筑复杂的故事,客观上游戏因为过多的情节交代而变得拖沓。因此在《挑战》中,将有更多时间留给战斗,相应的故事背景将做一定简化。但这并不表示游戏会因此而变的过于简单。在关卡设计和谜题设置中将为故事的相对薄弱找到平衡。

《挑战》中的游戏视角也做了细微的改变,战斗中会根据主角的位置自动调节摄象机角度,以图增强画面的视觉冲击。不过总的来看,新作仍是在以往系列的基础上做修正,是否能再现《搜魂者II》中宏大场景与故事、谜题相交融的高峰尚未可知。不过 Eidos 刚刚把"古墓丽影"系列的开发权交给晶体动力,也足见对其之信任。游戏的 PS2 和 XBox 版本也将在 11 月同时推出。■

文/Oscar

侠盗罗宾汉:王冠守护者

几十年来,埃罗尔·弗林(Errol Flynn,澳洲籍电影演员、偶像明星,大多在电影中扮演英雄人物)所扮演的侠盗罗宾汉在影迷心中留下了不可磨灭的印象。尽管奥斯卡影帝凯文·科斯特纳也曾演绎了罗宾汉的传奇人生,但似乎无法引起观众心中的共鸣。尽管 1938 年拍摄的《罗宾汉历险记》(The Adventures of Robin Hood)无法与 1991 年的电影版本相比,但是埃罗尔·弗林所扮演的罗宾汉却让人们始终难忘。如今,虽然已经步入 21 世纪,但是罗宾汉的侠义精神还扎根于人们的心中,而游戏开发者 Cinemaware 也在竭力让传奇英雄在《侠盗罗宾汉:王冠守护者》(Robin Hood:Defender of the Crown,后文简称《王冠守护者》)中获得重生。

如果你曾经拥有过一台 Amiga,那么《王冠守护者》或许对你来说并不陌生。在 1996 年,Cinemaware 就曾经将"侠盗罗宾汉"搬到了 Amiga 上,并且获得了非凡的成功。游戏令人意想不到地卖出了 100 多万套(对于那些怀旧的玩家,这款游戏已经被转化为 Macromedia Shockwave 格式,并且可以在 Cinemaware 的网站上直接运行)。如今,Cinemaware 决定用全新技术重新描绘侠盗罗宾汉的传奇生涯。



《王冠守护者》的故事依旧取材于罗宾汉在舍伍德森林中劫富济贫的传说。而这一次游戏的表现方式却显得尤为与众不同。在《王冠守护者》中,玩家要完成攻占城堡,袭击商队,参加骑枪比赛等任务,并为重新统一英格兰制定总体战略。由于罗宾汉个人能力有限,因此他还需要伙伴们为他分忧解难。其中,Little John 将负责招募士兵和攻城拔寨等行动;Wilfred of Ivanhoe 将负责参加骑枪比赛和建造防御设施等行动;Friar Tuck 将负责收集理查德一世国王赎金的行动;而 Maid Marian 则扮演间谍的角色,在每次战斗开始之前,将敌人的虚实情况通报给罗宾汉。

游戏的战略部分采用了回合制方式,玩家所扮演的罗宾汉带领着自己的部下和英国执政官及君主相互之间轮流采取行动。在回合交替之间,玩家将看到某个地区的俯视地图(开始于舍伍德森林,然后是遍及整个英格兰),并且决定采取什么样的行动步骤。游戏设定的脚本事件通过过场动画和回合之间点缀的角色间的对话来推动故事情节的发展。在当前回合中每个人都可以被选择来执行他们特定的行动,虽然有些行动,比如建造要塞和征兵,不会受到回合的限制,但是会受到金钱的限制。

说到金钱,游戏中罗宾汉获得金钱的方式主要是通过抢劫商队和攻击城堡。在抢劫商队的时候,罗宾汉主要凭借的是箭术。通常,商队由骑马的士兵和装载着木桶及箱子的马车组成,而罗宾汉和他的伙伴则在树林中展开伏击。战斗中从马背上打落士兵,可以让罗宾汉得到 5 金子,而将马车上的东西全部清理掉,则可以让罗宾汉得到 100 金子。在袭击商队的时候,首先要干掉的是敌人的弓箭手,因为如果被他们击中三次,那么抢劫商队的行动便会失败。当罗宾汉攻击城堡的时候,剑术则成为了主要的战斗手段。剑术说起来很简单,但是在游戏中实际掌握好却很困难。在游戏中,玩家可以用剑使出低砍、高砍和封挡三种招式。但要注意,在实战中封挡也会受到伤害,只是略小一点罢了。因此,玩家还必须善于使用闪避技巧,同时配合攻守招式,才能取得战斗的胜利。

在《王冠守护者》中,还有一个重头戏就是 Wilfred of Ivanhoe 主持的骑枪比赛。在游戏中,每隔四或五个回合,Wilfred 便会主持一场骑枪比赛,邀请当地的治安官和骑士来与他一较高下。其实骑枪就是马上枪术,与剑术类似。骑枪技巧主要分为两个环节。首先,必须策马疾驰,马跑得越快,将对手从马上打下去的机会越大。其次,必须把手中的标枪瞄准敌人。整个骑枪比赛分为 个回合,每个回合有不同的奖励提供给胜利者。第一个回合只是为了荣誉而战;第二个回合奖励 400 金子;而第三个回合则能赢取失败者的一块土地。因此,骑枪比赛的过程格外激烈。

在游戏中,攻占城邦是重新统一英格兰最简单的途径。每次战斗的时候,玩家可以安排 Little John 来指挥行动。战斗开始之后,游戏屏幕上将弹出战场地图,类似于一张棋盘,玩家可以指派弓箭手、骑士、步兵、农民和投石车向敌方发动攻击。通常情况下,兵力的多寡决定着最后的胜负。当攻击地方执政官所在的城堡时,玩家可以先命令部队将其包围,然后集中投石车的火力破坏敌方的城墙。玩家有 分钟的时间将大量的巨石投向敌方城堡的四面城墙。如果玩家在 分钟之内破墙成功,还可以



在剩余的时间内(白刃战之前)将这些巨石投向城堡中的敌军,以削减他们的实力。当城墙倒塌或者一分钟的时间结束,战场上的战士会冲出,正面的交锋随即开始。

当初,Amiga 上的《王冠守护者》曾经是最为出色罗宾汉传奇,如今 PC 平台上(包括 Xbox 和 PS2)融合了战略和动作因素的新《侠盗罗宾汉:王冠守护者》又将给玩家带来更多惊喜。■



■名称 Patrician 2 ■类型 经营策略[ST] ■制作 Ascaron ■代理 光谱资讯 ■上市 2003.10 ■版本 中文版

B



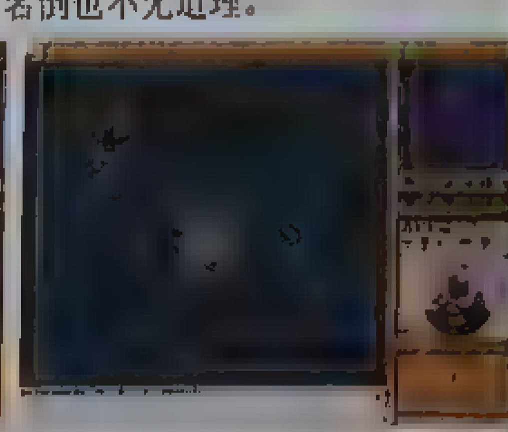
大航海家 II

十四世纪的欧洲正在脱离中世纪的黑暗时代，商业贸易交往开始频繁。商船运载着各种商品和原材料穿梭于地中海和波罗的海，带来了巨大的利润，激烈的海上商业竞争也就此拉开帷幕。你本是一名普通的城镇市民，做着一些微不足道的小买卖，但是这个充满活力的商业时代的到来使你看到了腾达的机会。

关于大航海家

"Patrician"系列在国内原来直译为"贵族"，已经为广大玩家所熟知。在中世纪末期到工业革命前的欧洲，很多平民的贵族爵位来自于他们对王室的捐献，这和必须靠战功积累勋位的中世纪不同。所以，不少商人、银行家、高利贷者，甚至是海盗，堂而皇之的得到了贵族的爵位。这也就是开发商用"贵族"作为这款航海贸易游戏名字的原因。不过，现在中国区的代理商光谱公司将其译做"大航海家"，可能是为了突出海洋贸易的特征吧。在欧洲的航海世纪里，航海科学和远洋贸易是密不可分的，很多航海家本身就是商人，或者是大商会的前驱。所以，从这个角度来看，把《大航海家 II》作为"Patrician 2"的译名倒也不无道理。

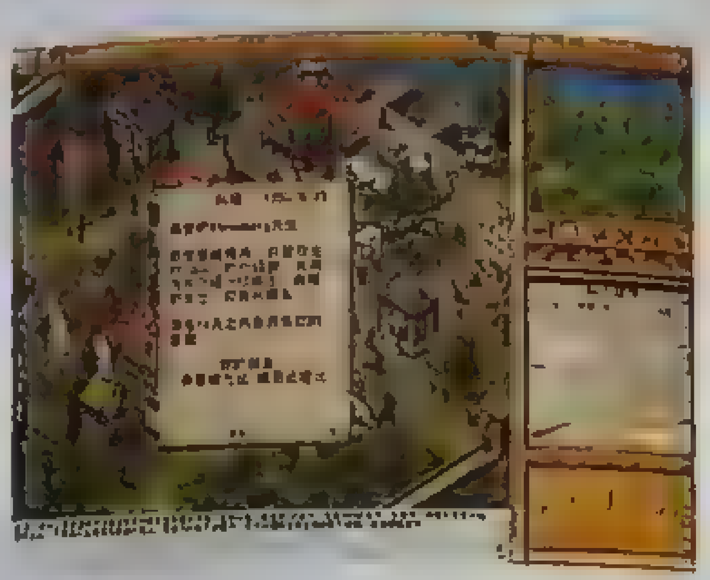






主题：海上贸易

海上贸易是《大航海家 II》里最重要的赚钱方式，和著名的"大航海时代"系列一样，在不同的商业城市或者港口里，各种货物的交易价格是不一样的。除此之外，供需比例的变化同样会影响到交易的价格。譬如你一次在同一港口购入大量的橄榄油，那么那个地区的橄榄油价格就会迅速上涨，当然，其他商人的买卖活动也在实时发生各种影响。面对不断波动的价格，你也可以将自己的货物存放在仓库里，等到交易价格比较理想了再出手。注意当地交易价格的实时指示牌，可以非常方便的了解各种产品的交易信息。当然，海上贸易不是唯一的发达手段。你还可以建设港口、出租房屋，甚至向其他商人放高利贷来谋取利益。为了不让游戏感到枯燥，制作组还特意在模拟经营的过程中穿插了各种不少的城市建设和海战任务。



战略和战术

《大航海家 II》中将会出现大约四十多种建筑物和四十余种船只，全都依照历史资料根据仔细描绘而成，某些重要事件更有迷你电影介绍。同时，游戏还具备有两种不同的场景视角模式：世界视角和地方视角。世界视角可以看作是"战略模式"，你要面对的是一幅巨大的北欧航海地图，上面遍布重要的城市、港口和航线。你可以看到你自己的船只在地图上的航行轨迹。在大地图界面里，你可以非常方便的进行各项事务的处理。而地方视角就算是"战术模式"了，一旦你进入某座城市或参与一场战争，则会马上切换到斜 45 度视角的城市画面，船只和城市景物都将更清楚仔细的表现。值得一提的是，游戏是实时进行的，也提供了可调节速度的选项，但是，为了保证游戏的真实性，没有暂停选项，你在游戏中需要时刻集中注意力，因为没有太多时间可以供大家仔细考虑。

在中文版的《大航海家 II》上市的时候，英文版的"Patrician 3"即将发售的消息也传来了，可以说中文版本整整慢了一轮。看来国内的代理厂商们，要有必要加快速度啦。■







B+

■名称 Sacred ■类型 角色扮演[RPG] ■制作 [illegible] ■代理 未定 ■上市 2003年第三季度 ■版本 英文版

神圣

暴雪公司 1996 年出品的"Diablo"在为游戏界树立起一座里程碑的同时，也给后来者筑起了一道难以逾越的高峰。在之后数年里，虽然有不少以其为超越目标的 ARPG 类作品出现，但它们的整体表现却根本无法同"Diablo"系列相提并论。当然，人们的努力并没有就此停止，著名游戏商 Ascaron——"贵族"(Patrician)系列和《罗伊港》(Port Royale)的创造者，目前正致力于一款全新的 ARPG 游戏《神圣》的开发工作，试图同"Diablo"系列分庭抗礼。

迥异的角色

《神圣》的故事背景设定在充满奇幻色彩的中古世纪，Ascaron 公司设计了总共 6 个迥异的角色供玩家选择：英勇善战喜欢近身格斗的斗士、博学多才而又机智的战斗魔法师；精通潜行、暗杀等秘密行动的黑暗精灵；擅长元素魔法与弓箭的木精灵；精研神圣派系魔法的天使；以及神秘的吸血鬼骑士，这是一个值得一提的角色：他白天以骑士的身份伸张正义，而在日落后则摇身变成黑暗的吸血鬼。每个角色都有着独特的技能、擅长和游戏历程，可以使用装备的武器和护甲也大相径庭。

可自由决定发展方向的角色塑造系统已成为了目前 ARPG 的一个基本特性，《神圣》同样不能免俗。每次升级后角色除了各项基本属性有所提升外，还将获得相应的技能点数，玩家可以用它来增强角色的现有技能级别，或是将其暂时保留，在以后获得全新技能时使用。除了技能外，角色还拥有一项被称为"战斗艺术"的特殊能力，其实际效用接近于同类游戏中的魔法，通过一种神秘的"符石"，玩家可以学习或是提升自己的"战斗艺术"能力。

老套的情节

相对于出色的角色设定，《神圣》的故事情节就显得有些老套：出于某些不可告人的目的，一位被放逐的邪恶巫师冒险使用禁法召唤出了被封印的魔王供自己驱驰。然而魔法在施放过程中却发生了偏差，被召唤出的魔王摆脱了巫师的控制并打开了通向地狱的黑暗之门，无数的恶魔和不死生物蜂拥而入，原本平静的 Ancana 王国从此陷入了无尽的黑暗之中。为了彻底铲除恶魔，将久违的和平带回 Ancana，无畏的勇士们毅然踏上了征程……都懒得再重复了，就此打住吧。

庞大的王国

游戏中的 Ancana 王国由 16 个区域构成，包括了林地、冰川、丘陵、荒漠以及地下洞穴等地形地貌。在如此之大的世界中探险，光靠步行自然会感到吃力，制作组体贴地设置了坐骑系统，使得玩家能够驾驭着马匹穿梭于各场景之间，甚至可以直接骑在马上同敌人展开激战。由于采用了最新的"无缝过渡"技术，玩家在各个区域之间往返时游戏将不会有任何程度的延迟，这种技术的威力大家想必已经在《地牢围攻》里见识过了吧！







开放的任务

在游戏过程中将出现 30 个以上的主线任务，而各类支线和随机任务更是达到了 200 个之多。任务体系的整体设计非常自由和开放，在游戏伊始玩家就可以在 70%以上的版图中任意驰骋。当然，其中的部分地区对于羽翼尚未丰满的角色而言还显得危机重重。而另外小部分地区则暂时处于封闭状态，只有在玩家完成了某些特定的任务之后才会开放。Ancana 王国中散布着许多城镇，每个城镇中都会有一些支线任务，玩家如能顺利完成的话，不仅可以获得可观的金钱和经验值，还会被当地的村民们视作英雄。

《神圣》设置了三种不同的难度模式。为了鼓励玩家重复进行游戏，在通关后若使用原有角色并选择更高的难度再次进行游戏的话，原先角色的等级、经验值和武器装备都将得以保留。游戏还提供了两种多人游戏模式，玩家可以选择同好友合作完成单人游戏的情节，或是与其他玩家展开一场最多可以 16 人参加 PK 大战。■

■名称 Fair Strike ■制作 G5 Software/Buka Entertainment ■上市 2003.11
■类型 模拟【ST】 ■代理 未定 ■版本 英文版

A



在已日渐式微的飞行模拟游戏中，模拟直升机的作品更是凤毛麟角。不过，正如“IL-2 旋风”给空战迷带来了久违的激情那样，同样出自俄罗斯的《直接攻击》也让人看到了一丝希望。也许还有人记得制作商 G5 Software 的处女作就是去年的《红鲨》(Red Shark)，而现在他们正在向更高的层次迈进。



反恐精英空中出击

2005 年，为了将全球反恐战争进行到底，几大强国组建了一支联合部队。作为部队一员的你肩负着直接打击各种恐怖组织、极端势力和贩毒集团的重任……剧情听起来没太多新意，但能驾驶最先进的武装直升机对玩家却是一种“挡不住的诱惑”。游戏提供 6 种威力强大的机型，包括设计独特的俄罗斯卡-50“噱头”、卡-52“鳄鱼”和卡-58“黑幽灵”，以及欧美的 AH-64“阿帕奇”、RAH-66“卡曼奇”和 RAH-2“虎”式直升机。习惯了端枪猛冲的“反恐精英”们这回可以尝到居高临下痛宰对手的畅快感觉了。

模拟与动作相结合

相对于射击类型的《红鲨》，新作带来了更真实的体验。制作者在直升机专家和飞行员的协助下，对每种机型的内外特征、飞行性能、控制方式等环节作了严谨的表现，但为了不吓跑菜鸟级的玩家，同时也提供了难易度的选择。在动作模式下，实际就是一款左手 WASD 移动、右手鼠标开火的空中 FPS，损伤程度简化为用生命值表示，但目标数量会增多；进入模拟模式后你将面对更为复杂的航电设备和操作键位，机体不同部位被击中都会对飞行状态产生相应的影响，所幸不会有潮水般的敌人让你顾此失彼。

南征北战直捣龙潭

恐怖分子们活跃在加勒比海、巴尔干、东南亚、中东等热点地区，游戏据此也安排了 4 场战役，你将深入到海岛、丛林、荒原、城镇等各种作战场中执行一系列按网状分支结构布置的任务。你可以事先为自己和僚机配置合适的座机及其武器，灵活地确定导航路线，而非线性的任务流程也会随时使当前目标发生变动。从搜索攻击、侦察护航到拦截敌军、救援友方，规模不等形式多样的 40 个单机任务足以让玩家一展身手，同时包括死亡、夺旗和合作模式在内的联网功能也增加了游戏的可玩性

危险战场精彩互动

经过大幅改进的图像引擎营造出了细腻丰富的战场环境，水面的波纹、草木的拂动、直升机桨片的旋转、沙尘雨雾和动态光影等效果一应俱全。为了使游戏节奏更为紧凑，任务地图并不庞大，但小到装甲车辆，大到航空母舰，大量的作战单位和地面建筑让战场危机四伏。在敌方直升机、萨姆导弹、武装士兵的威胁下，合理使用武器反击、指挥僚机协同配合、呼叫地面和海上友军的火力支援，以及掩护运输机及时投放或撤回部队等等，都是在紧张激烈的战斗中无往不利的制胜关键。



比起《阿氏长弓阿帕奇》这样的经典之作，年底出炉的《直接攻击》也许还显得有些稚嫩，但在同类作品奇缺的今天，相信它所体现出来的潜力还是值得模拟玩家们期待的。■



B

■名称 Fire Department ■制作 [illegible] ■上市 [illegible]
■类型 策略【ST】 ■代理 阳光导动 ■版本 中文版



火是无情的，肆虐的火焰在城市中蔓延，造成的庞大经济损失还是次要，而其造成的人员伤亡则是无可挽回的。英勇的消防队员总是为每个人所尊敬，因为他们的无畏精神，因为他们以拯救他人为己任。多彩的游戏总能提供给我们扮演各式角色的机会，《烈火雄心》(Fire Department) 将带给我们一次全新的尝试，你将面对熊熊烈焰，勇往直前。

玩家在游戏中将会有兴领导一支消防小组，这群有着专业消防工具的小组将会驾驶消防车处理任何紧急情况。火焰是凶猛的，你不但要在任务中保护自己的人员不受伤害，同时还要尽快的营救出被大火围困的群众，其中甚至还包括妇女和儿童！同时，你还要尽快的扑灭大火，尽可能小的减少损失。要知道，消防员的工作并不轻松。

火焰中的智慧

和真实的消防工作一样，在游戏中，对灾难敏锐的洞察力和反应速度是游戏的关键，而对任何突发事件你都要做出迅速的反应。当火焰肆虐的时候，你需要冷静观察周围的动向，一旦发现危险品就要立刻展开行动，尽一切可能扑灭火焰或者移走危险品，阻止灾难的发生。同时在救人时也是一样，从你到达被围困群众的道路上凶险不断，被火焰烧毁的断壁残垣随时可能阻挡你的去路让你功亏一篑，甚至这些东西还可能落在你的身上，不但不能救人还使自己陷于绝境。因此，如何在危机四伏的火焰之中解救出伤者将是非常紧要的任务。你需要对火焰有着灵敏的感觉，时刻预测它们的下一步动向，一旦它们有向你席卷而来的趋势，你就必须第一时间闪开。同时，你对周围环境也要有相当的认识，随时分析自己的路线会不会被封堵。

同时在游戏中，经常会同时出现多个危急情况，在这情况下，玩家就要实时决定要先解决哪一个难题，究竟要先去解救被围困的伤者、还是先扑灭熊熊的火焰、或者是兵分两路呢？这些突如其来的紧急情况，玩家必须以冷静的头脑来解决。另外，游戏中的火焰也会像现实世界中的火焰一样漫延，更增加游戏的难度。在每一关的最后，系统也会为玩家的表现作出 1 至 5 级评分，评分的标准包括拯救的人数、速度及环境污染的控制等。究竟是迅速扑灭熊熊的烈火为先，还是抢救被大火围困的平民为先呢？一切都要由玩家亲自判断。



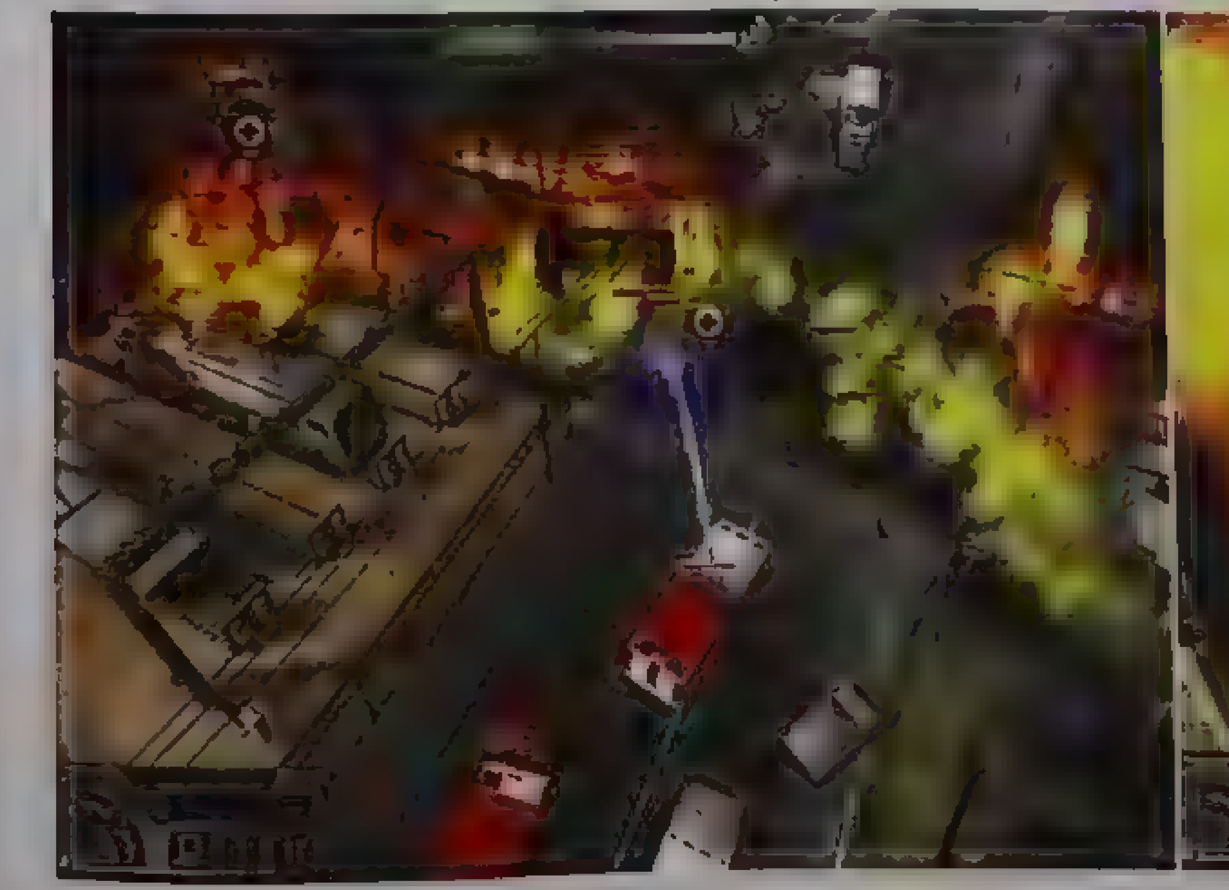
消防队员与器材

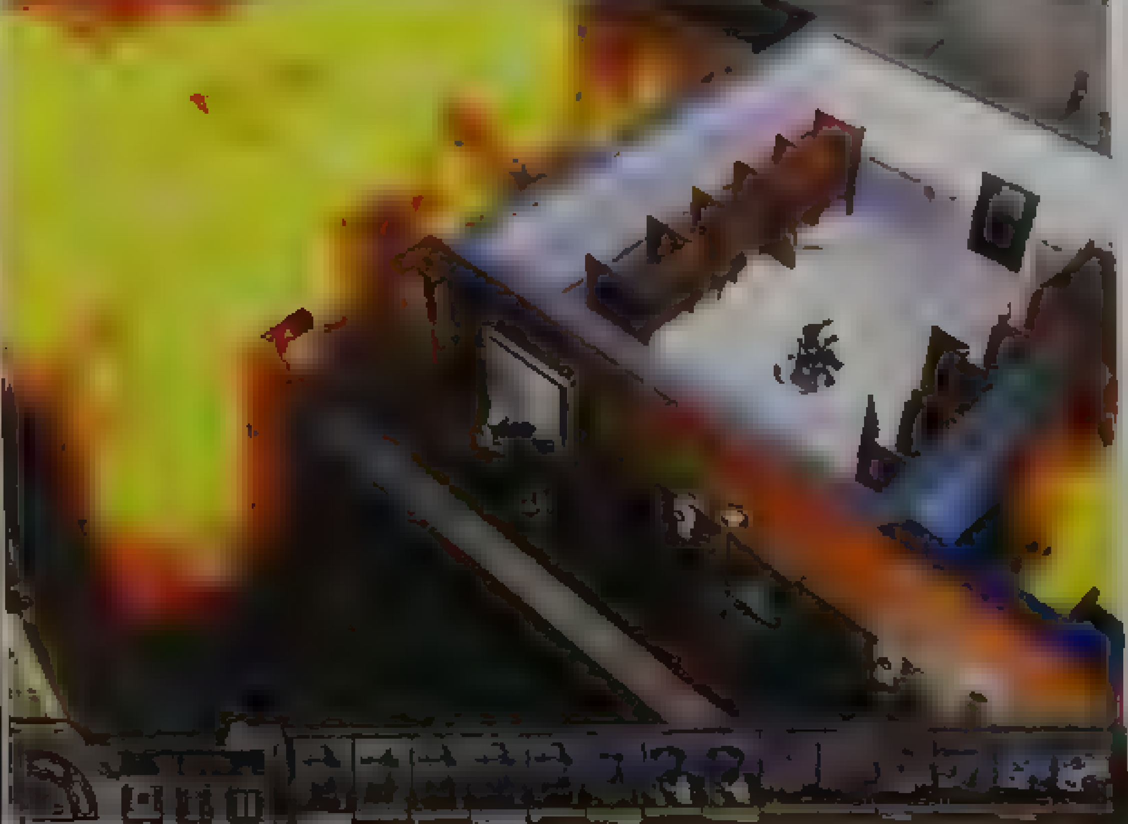
不要以为消防队就只有站在前线救火的消防员，其实消防队伍中还有很多协助救火的人，在游戏中，你将要控制整个消防队伍来扑灭大火。消防队伍的成员包括

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

在游戏中除了救火队员外，还需要控制各种不同的车辆来间接或直接地救援，当中包括用来收容伤者的救护车、能够补充消防员水量的救火车、能直接扑灭大范围火势的云梯车等等，在情况危急时，还可能会用到直升机、推土机等。

游戏中出现的所有装备和器材都是以欧洲国家的真实情况为蓝本的，希望带给玩家最真实的体验。该作品将在 10 月在国内上市，有兴趣的玩家请密切期待。■





国内上市星运表

[illegible]



名称 家园II
出品 Sierra
类型 RTS
语种 待定
容量 待定
发售 2003/10
价格 待定

在2003年的10月，这款巨作可以称得上是最受人们期待的作品了。所以，面对万众期待的大哥级游戏，偶也就不再在此废话了。9月初发出的试玩DEMO已经让全球玩家提前领略了《家园II》的风采，不过，在惊叹它瑰丽的图像之余，大家还是赶紧升级自己的硬件吧。

古典情怀奖



名称 发明工坊
出品 工画堂
类型 ST
语种 中文
容量 1CD
发售 2003/09/10
价格 ¥49

光谱出品的游戏以益智的内容和小品的容量而出名，而他们代理的东东也不例外。《发明工坊》里充满了种种奇思妙想的机械，加上美少女发明家娜诺卡有趣的故事穿插其中，使得它不因为是一款策略游戏而变得无聊。有可能的话，买一套去讨好你的MM吧~

名作续篇奖



名称 无冬之夜 古城阴影
出品 ATARI
类型 RP
语种 英文
容量 4
发售 2003/08
价格 ¥58

虽然不是出自BioWare之手，但是《无冬之夜》的这部资料片仍然相比原作毫不逊色，甚至有不少具有建设性的改进。值得注意的是，由于它必须和原作一起运行，所以这次发售的《无冬之夜：古城阴影》还带上了原作的光盘，个人觉得比较值。

英雄无畏奖



名称 烈火雄心
出品 Monte Cristo
类型 [illegible]
语种 [illegible]
容量 [illegible]
发售 2003/10
价格 ¥49

真正的英雄是什么？不是FPS里端着大枪疯狂开火的肌肉男，也不是SLG里对着世界地图狂笑的野心家，当然更不是RPG里带着MM们满世界乱跑的风流鬼，是《烈火雄心》中那些突破烈焰浓烟，把人们从死神的镰刀下抢救出来的消防员们！玩一玩《烈火雄心》，就能发现游戏里并不只有破坏的乐趣。

奥美软件

Tel 021-58788969　E-Mail aec@aomeisoft com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
太空游侠	Infogrames	SI/ST	中	2	2003/08/08	[illegible]
反恐精英 零点行动	Sierra	FPS	中文	2	2003/09	[illegible]
零点行动豪华版	Sierra	FPS	中文	待定	2003/09	288
皇帝·龙之崛起	BrealAway	ST	中文	待定	2003/09	68
绿巨人	Universal	AC/AD	中文	1	2003/10	68
地球时代·征服的艺术	Sierra	RTS	中文	1	2003/10	48
家园II	Sierra	RTS	待定	待定	2003/10	待定
英伦霸主Ⅱ	Sierra	RTS	待定	待定	待定	待定
指环王 魔戒之战	BlackLabel	RTS	待定	待定	待定	待定

光谱资讯

Tel 010-62969069　E-Mail service@ttime com cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
文化II	JoWood	ST	中文	2	2003/08/28	50
发明工坊	工画堂	ST	中文	1	2003/09/10	50
大航海家Ⅱ	ASCARON	ST	中文	1	2003/09	待定
工业大亨II	JoWood	ST	中文	1	2003/10	50
奇迹餐厅	JoWood	ST	中文	待定	2003/10	待定
魔唤精灵Ⅱ	FALCOM	ST	中文	待定	2003/10	待定
创业王	光谱资讯	ST	中文	待定	2003/10	待定
绯苍幻想曲	[illegible]	RP	中文	待定	2003/10	待定
海商王	ASCARON	ST	中文	1	2003/11	待定
铁甲天下Ⅳ	光谱资讯	TAB	中文	待定	2003/12	待定

寰宇之星

Tel 010-82650151-105　E-Mail kefu@un.star net cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
仙剑奇侠传Ⅱ	上海软星	RP	中文	4	2003/08/05	69
仙剑奇侠传Ⅱ豪华版	上海软星	RP	中文	[illegible]	2003/08/05	129
仙剑奇侠传Ⅱ超级豪华版	上海软星	RP	中文	5	2003/08/28	[illegible]
新绝代双骄完美版	宇峻科技	RP	中文	待定	2003四季度	待定
新绝代双骄Ⅱ完美版	宇峻科技	RP	中文	待定	2003四季度	待定
幻世录完美版	奥汀科技	ST	中文	待定	2003四季度	待定
风色幻想Ⅱ	弘煜科技	RP	中文	待定	2003四季度	待定
风色幻想Ⅱ豪华版	弘煜科技	RP	中文	待定	2003四季度	待定
大富翁Ⅵ	北京软星	TAB	中文	待定	2003四季度	待定
大富翁Ⅵ豪华版	北京软星	TAB	中文	待定	2003四季度	待定
轩辕剑Ⅳ外传	大宇资讯	RP	中文	待定	2004/02/15	待定
轩辕剑Ⅳ外传豪华版	大宇资讯	RP	中文	待定	2004/02/15	待定

阳光娱动

Tel 010-64907773-802　客服 OICQ 248172970
(输入身份验证请求信息时将产品说明书封二正版认证码输入)

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
无冬之夜 古城阴影	ATARI	[illegible]	英文	4	2003/08/08	58
秘密潜入Ⅱ隐秘行动	Codemasters	FPS	中/英	2	2003/08/18	49
柯林麦克雷拉力赛Ⅱ	Codemasters	SP	中/英	3	2003/09/19	69
古堡丽影 吸血莱恩	Majesco	AC	中/英	2	2003/09/26	[illegible]
毁灭 终结者	ARUSH	FPS	中/英	1	2003/09/30	49
二战风云 胜利大逃亡	SCI	[illegible]	中/英	2	2003/10	[illegible]
烈火雄心	Monte Cristo	ST	中/英	1	2003/10	49
战俘 脱狱狂潮	LSP	ST	中/英	2	2003/11	49
文化Ⅱ北国风云	GMX Media	ST	中/英	1	2003/11	49
零点危机 无上荣誉	Schanz	AC	中/英	2	2003/12	49
魔域幻境	Russobit-M	FPS	中/英	2	2003/12	49
火线追击	Russobit-M	FPS	中/英	1	2003/12	49
文明Ⅲ征服世界	ATARI	ST	中/英	2	2003/12	49
二战风云·前线指挥官	Codemasters	RTS	中/英	1	待定	待定
无冬之夜 幽城魔影	ATARI	RP	英文	1	待定	待定
灰鹰 邪恶元素之神殿	ATARI	RP	英文	待定	待定	待定

国内上市星运表

美国艺电

Tel 010-64100888　E-Mail eachina@ea com cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
F1 2002	EA Sports	SP	英文	1	2003/06/26	60
FIFA2003	EA Sports	SP	英文	2	2003/07	68
夜火	Gearbox	FPS	英文	2	2003三季度	待定
模拟人生 人生无限	Maxis	ST	中文	2	2003三季度	待定
荣誉勋章 奇袭先锋	2015	FPS	中文	1	2003三季度	待定
公元1503	SunFlowers	ST	中文	2	2003三季度	待定
战地1942 罗马之路	DICE	FPS	英文	1	2003三季度	待定
印第安那·琼斯与皇陵	LucasArts	AC	英文	2	2003三季度	待定
模拟人生 超级明星	Maxis	ST	中文	2	2003三季度	待定
F1职业挑战赛	EA Sports	SP	英文	1	2003三季度	待定
模拟城市 高峰时刻	Maxis	ST	中文	2	2003四季度	待定
荣誉勋章 突破防线	EA	FPS	中文	1	2003四季度	待定
哈利·波特 魁地奇世界杯	EA	AC/AV	中文	1	2003四季度	待定
指环王 王者无敌	EA	AC/AV	中文	1	2003四季度	待定

新天地

Tel 010-62862042　E-Mail support@suntendygame com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
圣书外典 亚历克篇	Stack	AV	中文	2	2003/08/15	49
圣书外典 普拉提纳篇	Stack	AV	中文	3	2003/08/15	49
秋之回忆Ⅱ	KID	AV	中文	3	2003/09	69
古墓丽影Ⅵ黑暗天使	Eidos	AC	英文	2	2003/09	49
盟军敢死队Ⅲ目标柏林	Eidos	ST	英文	3	2003/09/26	69
盟军敢死队Ⅲ目标柏林金属典藏版	Eidos	ST	英文	3	2003/09/26	99
海滨嘉年华	Eidos	ST	中文	1	2003/10	49
罗马执政官	Eidos	RTS	中文	1	2003/10	49
见习天使	KID	AV	中文	3	2003/11	69

育碧软件

Tel 021-58788969　E-Mail help@ub soft com cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
捍卫雄鹰IL2战机 遗忘的战争	Ubi Soft	SI	中文	2	2003/08/03	49
侦组档案 犯罪现场实录	Ubi Soft	AV	中文	3	2003/08/03	49
皇牌空战	Ubi Soft	SI	英文	1	2003/09/03	69
英雄洛基	Ubi Soft	FPS	英文	1	2003/09/03	49
彩虹六号 雅典娜之剑	Ubi Soft	FPS	中文	待定	2003/10/03	待定
代号XIII	Ubi Soft	AC	英文	待定	2003/11/03	待定
战神Ⅳ	Ubi Soft	ST	中文	待定	2003/11/03	49
鱼叉Ⅳ	Ubi Soft	SI	英文	1	2003/12/03	49
撕裂的天堂	Ubi Soft	AC	英文	待定	2003/12/03	待定
波斯王子.时之砂	Ubi Soft	AC	英文	待定	2003/12/03	待定
孤岛惊魂	Ubi Soft	AC	英文	待定	2003/12/03	待定

正普科技

TTel 010-82671133　E-Mail 2688@2688 com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
红色派系Ⅱ	THQ	FPS	英文	2	2003/07	48
钢铁猛兽黄金版	Tesseraction	SI	中文	1	2003/07	48
幻影战机 致命打击	Thirdwire	[illegible]	中文	1	2003/07	48
大天使	Strategy First	AC/AV	中文	1	2003/07	48
美国铁路大亨	Strategy First	ST	中文	1	2003/07	38
大海战·潮起之谜	Strategy First	SI	中文	1	2003/07	48

怡彩科技

Tel 010-82650010　E-Mail caile@echoicetech com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
闪电战	[illegible]	RTS	中文	2	2003/09	待定

天人互动

Tel 010-84985920　E-Mail CSR@biggamer.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
魔剑	En-Tranz	MMO	中文	1	2003/06	公开测试

注：《国内上市星运表》中刊出的上市信息均为各大游戏公司提供，仅供参考，如有时间、价格或其他变化完全是厂商行为，我们会进行追踪报道。

名作续篇奖



名称 模拟城市 高峰时刻
出品 Maxis
类型 ST
语种 中文
容量 2
发售 2003四季度
价格 待定

建议每位被堵在城市交通洪流中的人们都准备一台笔记本，这样，他们就可以利用堵车的间隙时间，来玩一玩《模拟城市：高峰时刻》了。与原作有点区别，这款资料片的游戏乐趣集中在管理城市的交通系统上，制作人Lucy Bradshaw希望玩家能创造一个完美的“终极交通乌托邦”——显然，这是大家在现实中难以实现的梦想。

重现历史奖



名称 罗马执政官
出品 EIDOS
类型 RTS
语种 中文
容量 1
发售 2003/11
价格 ¥49

Pyro Studios在为我们锻造伟大的“影军”的同时，也创作了发生在另一个历史时空的故事——《罗马执政官》。虽然后者没有前者那样的著名和威风，但是Pyro优秀的团队和认真的精神使得《罗马执政官》的品质得到了保证。在总体表现上，它算得上是一部不俗之作。

卷土重来奖



名称 战神Ⅳ
出品 Ubi Soft
类型 ST
语种 中文
容量 待定
发售 2003/11/03
价格 ¥49

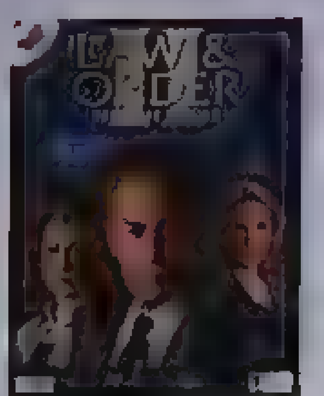
记得“战神”这老家伙的人已经越来越少啦……以至于很多朋友连“呼啸战神”系列（Warlord Battlecry）和“战神”系列（Warlord）有什么区别都不知道，不少文章把《战神Ⅳ》写成了《呼啸战神Ⅳ》。在8月底，工作公司Infinite Interactive放出了一个140余M的试玩版本，大家有兴趣可以去下载一个。

名作续篇奖



名称 文明Ⅲ征服世界
出品 ATARI
类型 ST
语种 中/英
容量 2
发售 2003.12
价格 ¥49

又是“名作续篇奖”……打，看来在这游戏的江湖里，大佬们和他们的资料片四处横行，新人小虾们要出头是越来越难了啊。玩“文明”系列独孤求败的高手们请注意，在这部资料片里的难度设置里增加了比神级还高的“Sid”（席德）级，估计是非席德梅尔大师亲自出马不能搞定的超级变态难度。



法律威严 II
(Law & Order 2. Double or Nothing)
拨云见日指数：★★★☆
游戏类型 冒险
类似游戏《犯罪现场》(CSI Crime Scene Investigation)
制作公司 Legacy Interactive
发行公司 VU Games
上市日期 10月01日

侦探电视剧改编的游戏也成系列了，只要不断有新的剧情，整个系列可以无限长。

反恐精英：零点行动
(Half-Life Counter-Strike Condition Zero)
[illegible]指数：★★★★
游戏类型 第一人称动作
类似游戏《半条命》(Half-Life)
制作公司 Ritual Entertainment
发行公司 Sierra Entertainment
上市日期 10月01日



千呼万唤的CS单机版，除了上市时间的不确定性以外，唯一的悬念就是AI是否真的能替代真人？



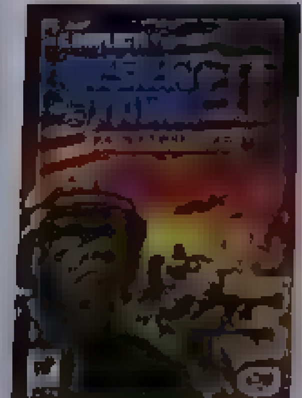
罗宾汉：王冠守护者
(Robin Hood: Defender of the Crown)
绿林豪杰指数：★★★☆
游戏类型 动作冒险
类似游戏《夺宝奇兵之王陵》(Indiana Jones and the Emperor Tomb)
制作公司 Cinemaware
发行公司 Capcom
上市日期 10月03日

罗宾汉的题材尚属新鲜，游戏类型也比较吻合。

光晕：战斗进化
(Halo: Combat Evolved)
好事多磨指数：★★★☆
游戏类型 第一人称动作
类似游戏《虚幻2》(Unreal 2)
制作公司 Gearbox Software
发行公司 Microsoft
上市日期 10月04日



整体表现不俗，但是开发计划屡遭变故，失去了很多脱颖而出的机会。



沙漠风暴 II 重返巴格达
(Conflict Desert Storm 2 Back to Baghdad)
先拔头筹指数：★★★
游戏类型 第一人称动作
类似游戏《三角洲特种部队：黑鹰坠落》(Delta Force Black Hawk Down)
制作公司 Gotham Games
发行公司 Gotham Games
上市日期 10月07日

这是首个表现伊拉克战争的游戏，"三角洲"系列显然落后了。



盟军敢死队 III 目标柏林
(Commandos 3 Destination Berlin)
终极目标指数：★★★★
游戏类型 即时战术
类似游戏《赏金奇兵》(Desperados Wanted Dead or Alive)
制作公司 Pyro Studios
发行公司 Eidos Interactive
上市日期 10月07日

巨作登场，是已经进化还是墨守陈规，即将揭晓。

战神IV艾瑟里亚的英雄
(Warlords IV· Heroes of Etheria)
反璞归真指数：★★★
游戏类型 [illegible]
类似游戏《魔法门英雄无敌IV》(Heroes of Might and Magic IV)
制作公司 Infinite Interactive
发行公司 Ubisoft
上市日期 10月21日

经历了求新求变，从即时战略又回到了熟悉的回合制战略。

辛巴达之七海传奇
(Sinbad Legend of the Seven Seas)
一箭双雕指数 ★★★☆
游戏类型 冒险
类似游戏《猴岛4：逃离猴岛大逃亡》(Escape From Monkey Island)
制作公司 Atari
发行公司 Atari
上市日期 10月14日

卡通大片被改编成游戏已成为惯例，3D画面表现的海上风光非常值得期待。

英雄本色 II 堕落
(Max Payne 2: The Fall of Max Payne)
英雄本色指数 ★★★★
游戏类型 第一人称动作
类似游戏《黑客帝国》(Enter the Matrix)
制作公司 Remedy Entertainment
发行公司 Rockstar Games
上市日期 10月21日

前作的成功离不开引擎、画面和特效，续集想再取得佳绩就必须有新的创意。



隐藏与危险 II
(Hidden and Dangerous 2)
非主流指数：★★★☆
游戏类型 第一人称动作
类似游戏《三角洲特种部队》(Delta Force)
制作公司 Illusion Softworks
发行公司 Gathering
上市日期 10月21日

4年前这个捷克开发小组一鸣惊人，但如果续集的引擎仍然无法得到主流显卡的支持，将再度面对曾经遭遇的尴尬。

NBA 篮球 2004
(NBA Live 2004)
唯我独尊指数：★★★★☆
游戏类型 体育
类似游戏 "NBA篮球"系列
制作公司 EA Sports
发行公司 EA Sports
上市日期 10月14日



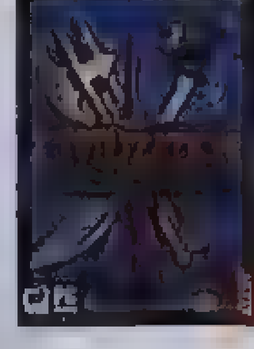
10年来 这个系列始终是最棒的PC篮球游戏！



代号 XIII (XIII)
创意无限指数：★★★★
游戏类型 第一人称动作
类似游戏《鬼泣》(Oni)
制作公司 Ubisoft
发行公司 Ubisoft
上市日期 10月09日

漫画风格的3D引擎，使得见惯不怪的FPS变得颇有新意。

文明 III 征服
(Civilization III: Conquests)
品质保障指数：★★★☆
游戏类型 策略
类似游戏《半人马阿尔法星座》(Sid Meiers Alpha Centauri)
制作公司 Firaxis Games
发行公司 Atari
上市日期 10月28日



不要指望有新的惊喜，不过保持原有水平也是毋庸置疑的。



哈利波特：魁地奇世界杯
(Harry Potter Quidditch World Cup)
敢为人先指数：★★★☆
游戏类型 竞速
类似游戏《极速传说》(Beam Breakers)
制作公司 Electronic Arts
发行公司 Electronic Arts
上市日期 10月28日

选取影片中一项体育比赛作主题，开创一种全新的奇幻体育游戏类型。

足球 2004
(FIFA Soccer 2004)
无与争锋指数：★★★★
游戏类型 体育
类似游戏 "EA FIFA足球"系列 (FIFA Soccer)
制作公司 EA Canada
发行公司 EA Sports
上市日期 10月28日



长期垄断导致缺乏竞争，幸好还保持了很强的游戏性。



最终幻想 XI
(Final Fantasy XI)
无尽幻想指数：★★★★
游戏类型 角色扮演
类似游戏《最终幻想VIII》(Final Fantasy VIII)
制作公司 Square Enix
发行公司 Square Enix
上市日期 10月28日

如果能被完全移植，相信在PC平台上也会极具竞争力。

(以上资料由 hapiii 提供)

中国游戏風雲榜

经典榜

名次	升降	游戏名称	出品 / 国内代理
1	→	半条命 反恐精英[Half Life Counter Strike]	Sierra/ 奥美电子
2	→	仙剑奇侠传	大宇 / 双语
3	→	魔兽争霸 III 混乱之治[Warcraft3 Reign of Chaos]	Blizzard/ 奥美电子
4	↑	魔兽争霸 III 冰封王座[Warcraft3 Frozen Throne]	Blizzard/ 奥美电子
5	↑	盟军敢死队 II 勇往直前[Commandos2.Men of Courage]	Edios/ 新天地
6	↑	仙剑奇侠传 II	大宇 / 寰宇之星
7	↑	魔力宝贝	ENIX/ 网星艾尼克斯
8	↑	轩辕剑IV	大宇 / 寰宇之星
9	→	英雄无敌IV[Heroes of Might and Magic 4]	3DO/ 第三波
10	↑	仙境传说	Gravity/ 智冠
11	↑	樱花大战 III [Sakura War 3]	SEGA/ 第三波
12	↑	足球 2003[FIFA2003]	EA/ 美国艺电
13	↓	传奇[The Legend of Mir]	Actoz/ 盛大网络
14	↓	暗黑破坏神 II 毁灭之王[Diablo2 Lord of Destruction]	Blizzard/ 奥美电子
15	↓	星际争霸[Starcraft Brood War]	Blizzard/ 奥美电子
16	↓	奇迹[MU]	Webzen/ 上海九娱
17	↑	博德之门 II 安姆的阴影[Baldur's Gate2 Shadows of Amn]	Interplay/ 第三波
18	↑	仙剑奇侠传 III	大宇 / 寰宇之星
19	↑	魔剑[Shadowbane]	En-Tianz/ 天人互动
20	↓	冠军足球经理IV[Champion Manager 4]	Edios/ 世纪雷神
21	↓	轩辕剑 III 外传 天之痕	大宇 / 育碧软件
22	↑	三国群英传IV	奥汀科技 / 寰宇之星
23	↓	新剑侠情缘	西山居 / 金山软件
24	↓	石器时代[Stone Age]	JSS/ 北京华义
25	↑	剑侠情缘网络版	西山居 / 金山软件
26	↓	新绝代双骄 III	宇峻科技 / 寰宇之星
27	↓	大航海时代IV	光荣 / 第三波
28	→	秦殇	目标 / 第三波
29	↓	英雄本色[Max Payne]	Remedy/ 新天地
30	↓	生化危机 III 复仇女神[Resident Evil 3]	CAPCOM/ 育碧软件

榜 评

从 RACER 兄手中接任读者调查表的统计工作已经有些日子了，现在才知道原来他有多么的辛苦…… 不过这也给了我一个仔细阅读每张读者调查表的机会，觉得这真是挺有意思的事情。一般来说，在经典和发烧两榜上，绝大部分选票都集中在前三名的游戏身上，而在后面其他作品中则非常分散。说明大部分玩家喜爱的游戏类型还是相当有局限性的，CS 很伟大，可是游戏毕竟不只是 CS，不是吗？期待榜是最有活力的一张榜，随着资讯传播的越来越迅速，每次最新的游戏消息发布都会在这里体现出来。

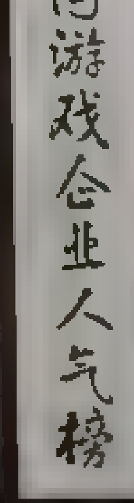
不过，"中国游戏风云榜"还有很多不足的地方，例如经典榜排名个数太多，选票过于分散，对正在行销的正版产品报道不够等等。我们计划在 2004 年对此做一些革新，让它更能真实反映中国游戏产业的现状。如果您对"中国游戏风云榜"的改革有什么好的意见和建议，请来信到我的邮箱 ldd@playgamer.com 或者到家游网论坛 www.playgamer.org 发表高见。

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以普通信件[明信片]、读者问卷调查和本刊电子信箱 reader@playgamer.com 投票皆可，投票者均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

幸运读者

河南 卜佳维　江苏 薛松　四川 秦倜
贵州 王鹏　甘肃 王伟成

	发烧榜		期待榜
1 →	魔兽争霸 III 冰封王座	↑	盟军敢死队 III
2 ↑	魔力宝贝	↑	A3
3 ↑	樱花大战 III	↑	天堂 II
4 →	传奇 II	↑	反恐精英 零度危机
5 ↑	幻想三国志	↑	半条命 II
6 ↓	半条命 反恐精英	↓	家园 II
7 ↓	奇迹	→	DOOM3
8 →	大海战 II	↑	模拟人生 II
9 ↑	凯旋	↑	FIFA2004
10 ↑	魔兽争霸 III 混乱之治	↑	无尽的任务 II



名次	企业
壹	奥美电子
贰	金山西山居
叁	育碧软件
肆	大宇资讯
伍	网易
陆	网星艾尼克斯
柒	美国艺电
捌	天人互动
玖	北京华义
拾	盛大网络
拾壹	寰宇之星
拾贰	新天地
拾叁	智冠电子
拾肆	新浪
拾伍	第三波
拾陆	光谱博硕
拾柒	上海九娱
拾捌	目标软件
拾玖	阳光娱动
贰拾	天晴数码

▲数据采集日期 2003.8.15-2003.9.15



创世纪战III 第二篇章

完全关卡攻略

文/飞宇冰矢

攻略说明：

游戏紧接着第一篇章结束的剧情开始发展。开始游戏后会让你选择是从第五部分（Episode 5：麦比乌斯的宇宙）进入游戏还是第四部分（Episode 4：灵魂之剑）。先后顺序可自己决定。不过两节的内容是相互联系的，提示一下，第五部分的内容发生在第四部分之后，而游戏的主角萨尔拉丁和贝拉莫德，他们的联系是以玩偶复活术联系在一起的。这在游戏的双线合并的一章中你将能够了解到端倪。

游戏的剧情进行方式，是在某一节的某一段剧情触发后，你必须回到另一个章节，再打到某一段剧情才能让另一节的剧情发展下去。所以剧情比较复杂，如果不注意看剧情关卡中的叙述，那么可以玩过后会对两节内容之间的关系是一头雾水。关卡之多和剧情长度都是史无前例的。如果你没有花时间去体会剧情，那么150场以上的战斗和30章的内容足以让你的一切耐心都被消磨掉。为了方便起见，本攻略直接按照剧情逻辑关系的顺序来写，并没有根据游戏里的章节来划分。如果玩家在游戏里遇到两节内容的契合点，请按照章节名自行查找对应关卡。

相关名词注解：

NAVIGYION：航行。顾名思义此功能可以在各星系间进行跳转，并进入目的地行星。

MAIL：邮件。用来接收委托人的信件和同NPC间的联络，在游戏里如果你遇到没有办法进行的剧情，可以在MAIL里寻找线索。

MESSAGE：信息。可以同当前星系正在航行的舰船通话。

ITEM SHOP：物品商店。

VT SHOP：武器商店。

PARTY：成员。转职和配置佣兵的地方，关于转职，请参见最后附上的转职表。

序幕：

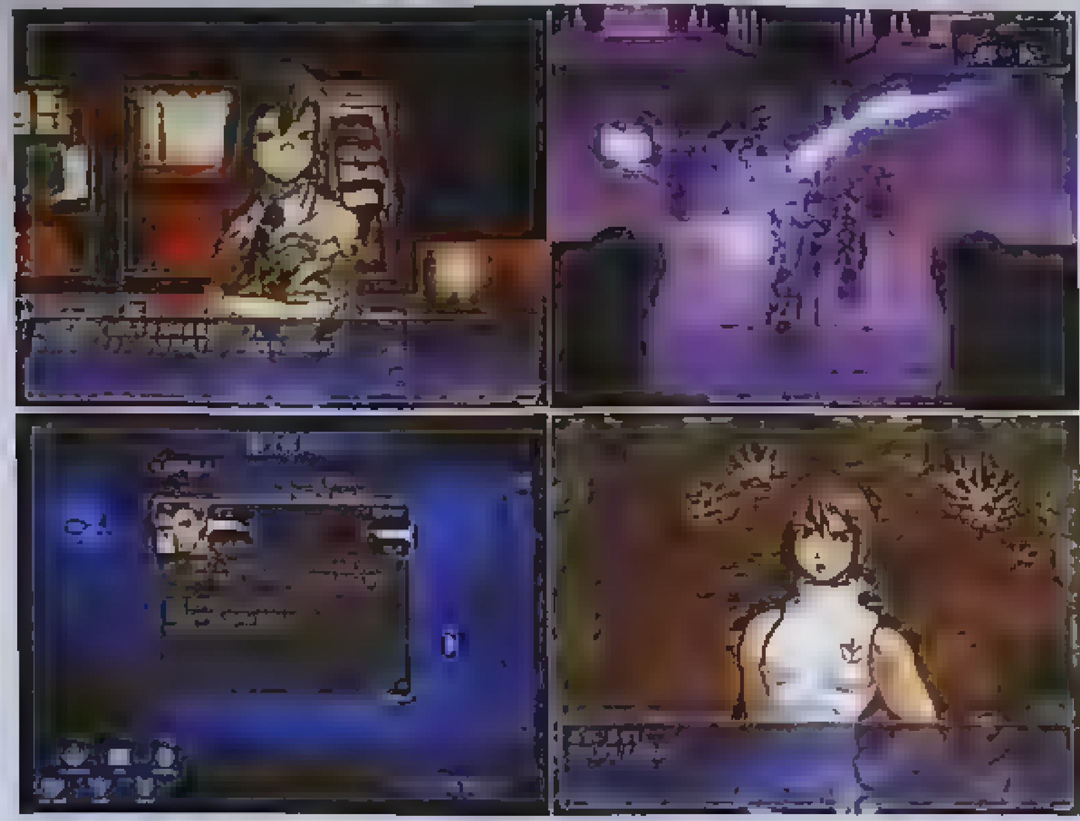
萨尔拉丁、乔安与克里斯汀安乘坐的飞船赫特布雷卡号在航行途中出现了意外，全体进入休眠状态。醒来后他们发现置身一个陌生的行星。原来詹姆斯把他们救下后带到了雷拓斯联盟。为了休养生息，众人暂时在雷切行星上住下。直到三个月后的一天清晨，萨尔拉丁一醒来就发现乔安和克里斯汀安在外面吵个不停，上前劝下他们后，选择是否和乔安一起去训练场进行战斗测试。

第01章：怪物猎人

在训练场，詹姆斯会详细地讲解这一代游戏的战斗细则。结束测试后返回雷拓斯，克里斯汀安对之前与乔安吵架之事心存愧意，但却找不到机会单独向他道歉。第二天一早，当萨尔拉丁醒来时，发现怪物木杖不见了，向詹姆斯打听，才知道克里斯汀安为了赢得怪物猎人的称号，拿着木杖只身去北方的沼泽抓毒虫去了。萨尔拉丁和乔安赶紧前往沼泽援助克里斯汀安。

在沼泽地，解决掉不断出现的怪物后，从沼泽一个叫斯切的人口中得知克里斯汀安去了怪物栖息地。两人赶到怪物栖息地会合克里斯汀安一起消灭掉毒虫，之后返回雷拓斯。

返回雷拓斯发现卡莱奥菲的兵团来袭，帮助守军解决掉敌人后得知博鲁法特飞船里的黑箱子资料已被人为删除。为得到前往博鲁法特的航线，众人决定动身去恩特莱克斯联盟去寻求答案，乔安讨价还价之后以低廉的价格向詹姆斯买下中型飞船“闪亮之星”。



■怪物猎人训练场

训练场的三场战斗都比较简单，均是用来让你熟悉操作的。按照提示作战即可轻松地获得胜利。

宝物坐标：第一场战斗 200GP（2,16）；500GP（15,12）；第二场战斗：超级恢复药剂（18,5）；第三场战斗 皮腰带（26,30）；720GP（30,30）

■雷切行星沼泽

这一关的战斗里会遭遇阿基达哈克。这种生物虽然强悍，不过不必以武力制伏，让萨尔拉丁将它们驯服成为佣兵即可。孟尔贝虫和卡拉马特这两种敌人实力不弱，不过两个回合后，怪物猎人斯切会带兵赶到，此后战斗难度就会降低，派乔安移动至地图右侧克里斯汀安遗落的怪物木杖处，便可以发现克里斯汀安的行踪。

宝物坐标：完全恢复药剂（31,5），300GP（29,6）

■怪物栖息地

如果前一场战斗成功地训练了佣兵，那么这一场战斗就可以直接让萨尔拉丁带着佣兵去拿这里的宝物，而其它人消灭BOSS直接过关。

宝物坐标：200GP（2,12）；120GP（31,36）；）安定剂（28,37）

■雷拓斯

这关最佳选择是以静制动，在原地等敌人冲上来后将其个个击破，敌人兵力减少之后再去对付卡莱奥菲，击败他即可过关。

宝物坐标：270GP（19,16）；300GP（24,28）；长剑（8,29），300GP（2,39）；539GP（2,65）

第02章：闪亮之星

必拉夫的由真发来的信件，说卡莱奥菲正带兵入侵必拉夫。萨尔拉丁等人立刻来到必拉夫援助由真击败敌人。也因为这一战，在恩特莱克斯的旗舰上，萨尔拉丁、克里斯汀安等人正式成为恩特莱克斯的佣兵。

不久之后，由真委派给他们第一项任务，去佩奥斯工地上将出没的怪物全部清除，但没想到又遇上了阴魂不散的卡莱奥菲，而他的哥哥伊凡也出现了。这帮乌合之众不足为惧，击败他们后返回必拉夫。萨尔拉丁从与由真的谈话中知道他想寻找失散的妹妹的心愿（在宇宙里找妹妹，难度够大……汗）。之后乔安提议去问由很要博鲁法特的资料，但是她的建议被克里斯汀安否定了。想不到的是，入夜后克里斯汀安自己进入了资料室盗取资料，却遇到了之前在佩奥斯工地上搞破坏的罗伯，击败他之后可以看到他盗取的资料，原来他也是来找博鲁法特的信息的。

■必拉夫宇宙驿站

这一关依然是以静制动，将克里斯汀安放在后位置对卡莱奥菲进行远距离攻击。这样等他移动到面前时已经没什么能力攻击了。

宝箱坐标 322GP（5,14,1）；200GP（22,20,0），300GP（1,30,1）；200GP（4,30,1）；超级恢复药剂（19,30,1）；超级恢复药剂（22,30,1）

■佩奥斯铁路施工地

这里有两场战斗，第一战运用狭窄的地形对敌人进行封锁攻击，可以将敌人一批批地消灭，最后再攻击卡奥斯菲，战斗中多使用地图上体力恢复装置；第二战同样不要主动进攻，几个回合后伊凡的队伍就得和妖怪们作战，我方注意将毒气喷头和火箭骷髅摧毁即可，最后击败罗伯任务就完成了。

宝箱坐标 第一场战斗：体力恢复装置（14,0,21）；手枪（11,2,2），山地盔甲（12,5,2）；420GP（2,17,0）；800GP（6,17,0）；第二场战斗：高速库莫斯银剑（2,0,0）；200GP（8,3,2）；500GP（9,4,2）；1200GP（13,6,2）；300GP（16,13,2）；完全恢复药剂（1,25,0）

■斯特莱克斯

战斗开始后，我方只有克里斯汀安一人，先守住体力恢复装置，一个回合之后，萨尔拉丁等人就会赶到，集体进攻就可以轻松地击败罗伯。

宝箱坐标：女神的圣水（3,16）；（300GP8,16）；500GP（15,16）；200GP（20,16）；300GP（32,16）

第03章：灵魂之石

由真提供的博鲁法特的资料明显地被人删除过，从资料上唯一知道的是委托给恩特莱克斯运输的人是费拉所灵子研究所的人。于是众人决定扮成博鲁法特的乘务员潜入灵子研究所。来到费拉所星系，进入了福亚茨教圣地，在这里遇见了一个叫振的女孩，这个机灵的女孩利用萨尔拉丁一行人引开了守卫，自己潜了进去，原来这个女孩是圣地主教修的姐姐，但修是被人控制的傀儡，她已经不认识姐姐，并且受阿曼丁的唆使要将振处死。幸亏有灵子研究所所长理查德及时出手相救，振才得以幸免于难。

灵子研究所内，理查德听萨尔拉丁等人说明来意后，表示博鲁法特之事可能是自己的同事贝拉莫德所为。就在众人要进一步追查线索时，振却偷了众人的怪物猎人证书，要求众人帮她救出妹妹，并以灵魂之石作为报酬。无奈萨尔拉丁一行人再次来到了福亚茨教圣地。这一次终于击败了阿曼丁，救出了修。然而，修已被洗脑。得到灵魂之石后，一行人踏上了寻找贝拉莫德的旅途。

■福亚茨教圣地

这一战将只有振和理查德两人，两人的攻击力都不高，所以要求两人集中攻击一个敌人，直到把敌人全部消灭。

宝箱坐标：无

■福亚茨教密道

敌人多但不强，可以作为练级的关卡。注意密道里的机关，地上有喷毒和火箭装置，这一关只要求到达特定的位置即可过关，所以觉得玩够了的时候，移动到特定位置过关吧。

宝箱坐标 轻型手枪（20,12）；800GP（32,14）；完全恢复药剂（31,18）；修炼剑（7,19）；1200GP（30,22）；800GP（17,33）

■福亚茨教圣地

这一关的关键是保护好防御力弱的振和修，不仅要考虑敌人的攻击，而我方大面积的技能攻击也得考虑对她们造成的伤害。最后击败阿曼丁后即可将修救出。

宝箱坐标：1600GP（8,16）；2000GP（20,16）；完全恢复药剂（23,18）；炸弹陷阱（21,19）；炸弹陷阱（23,21）；炸弹陷阱（21,23）

第04章：血之预言

贝拉莫德和蓝进入了赛特的遗迹，通过之后见到了讨玛奴教的集会，而一个老人却突然对贝拉莫德说了很多让人听不懂的话。第二天蓝醒来，找不到贝拉莫德，一问之下才知道他去了赛特的野原，蓝赶紧赶上去会合贝拉莫德，并帮他驱逐敌人，随后在赛特的洞穴里见到了弗克兰西德。

■赛特

结束战斗的位置是在地图的左上角。不过这是第一关，敌人是史莱姆，建议练一下级。

宝箱坐标：小型能量增幅器（4,1）；200GP（20,1），需要瞬移才能得到（7,17）；需要瞬移才能得到（9,17）

■格鲁里

战斗开始只有贝拉莫德一人。一回合后蓝就会赶到。所以拖过第一回合战斗就会变得很简单。

宝箱坐标：900GP（27,4）；500GP（21,6）；完全恢复药剂（22,30）

■赛特

这一战的要求是到达地图指定位置，但是只要贝拉莫德遭到攻击便会自动结束任务，进入下一关，不needs要说怎么过关了吧？

宝箱坐标：330GP （3,4）；200GP（28,7）；3000GP（30,25）

第05章：玛爱拉

在恩波拉的安排下，贝拉莫德准备前往阿贝理安。随后去先锋阵营找到蓝，但是两人刚没说几句政府军和叛军就交锋了。贝拉莫德和蓝当然是站在叛军的一方，但是奇怪的是，叛军的首领居然将贝拉莫德称为“玛爱拉”，一个象征着神一般的名字！而之后赶到的鲁克兰西德也这么称呼贝拉莫德，他说贝拉莫德是白光奇迹的制造者，正是因为他的存在，叛军才能崛起。

击退政府军回到研究所，贝拉莫德被叛军们的一番话弄得心神不宁。在恩波拉的劝说下他终于回过心神，去先锋营区找到蓝，然后一起回到研究所，根据德米安留下的信息，两人来到先锋营区找德米安，在他的建议下，大家前往佩拉亚地区进行特别训练。训练结束后贝拉莫德带着深深的回忆，前往阿贝理安。

■先锋营区

这里的战斗有两场，第一场有叛军做掩护，很轻松就可将敌人全灭，第二场敌人的数量虽增加了不少，但鲁克兰西德的到来和叛军数量的增加让战斗的难度系数并无增长。

宝箱坐标：第一场战斗：170GP（14,24）；170GP（15,24）；第二场战斗：800GP（30,18）；700GP（10,29）

■佩拉亚

佩拉亚的战斗分成了平原、地区和北平原三场。前两场因为德米安回来帮忙，所以很容易就可以获胜，但是最后一场是与德米安的较量，那么如果没有修改，取胜是属于不可能的事。

宝箱坐标：第一场战斗：400GP（14,7）；200GP（6,11）；900GP（29,11）；300GP（12,19）；120GP（21,19）；第二场战斗：900GP（7,2）；900GP（24,3）；1200GP（26,11）；400GP（17,21）；第三场战斗：需要用瞬移得到（16,6）；长剑（12,5）；800GP（21,10）

第06章：阿贝理安

前往阿贝理安的飞船上，贝拉莫德认识了记者鲁塞恩。两人热烈地交谈时，黑色史佩茨海盗团很不识趣地打劫了他们乘坐的飞船。帮恰克贝尔及船员们击退这些海盗后，飞船顺利降落在必拉夫。

在研究所拜访法莱奥斯后，又见到恰克贝尔和耐丽斯。超能力的训练就此拉开序幕。但训练中却因恰克贝尔和耐丽斯的赌气而弄了个团体合作不协调的评价。这使得贝拉莫德相当的不高兴。

■格鲁里旅客船

由两场战斗构成，第一场战斗中，鲁塞恩的照相机武器在狭窄的飞船内有不小的作用；第二战主要是协助恰克贝尔攻击卡莱奥菲，注意给恰克贝尔补充体力，然后一起进攻卡莱奥菲即可获得胜利。

宝箱坐标：第一场战斗：220GP（21,5）；220GP（22,5）；200GP（12,6）；200GP（13,6）；第二场战斗：220GP（6,7）；格来斯镜片（8,7）；320GP（17,7）；300GP（19,7）

■阿贝理安实验室

同样是两场战斗，第一场战斗很简单，集中力量进攻即可胜利；第二场战斗则需要照看好恰克贝尔和耐丽斯这两个丫头，因为晕了之后他们不再会接受控制，而只能由贝拉莫德来保护，并消灭全部的敌人。

宝箱坐标：第一场战斗：完全恢复药剂（16,5）耶伦头饰（23,9）；高级法云斯盔甲（25,9），320GP（13,22）；第二场战斗：300GP（22,8）；300GP（14,20）

第07章：失忆症

在街道上遇到鲁塞恩，还没说几句话，周围就有人尖叫还有人晕倒。之后那些失忆症患者开始向贝拉莫德等人进攻。击退了他们之后，在萨尔铭那听说这原来是失忆病毒所致，很明显是有人故意在散播病毒。在鲁塞恩的建议下，大家利用恰克贝尔的关系潜入了实验室去彻底调查此事。

在试验室找到计算机雷昂那多，从计算机资料里查到了关于疫苗的信息，原来病毒是被人偷走的。就在众人要离开时，敌人围了上来，看来真是来时容易去时难了，恰克贝尔提议利用拓尔离开，就在找到拓尔的时候，遇到了由法里恩和理奔两人，他们居然向贝拉莫德出手，结果被贝拉莫德潜在的力量击倒，可是贝拉莫德也晕了过去。

■必拉夫宇宙驿站

敌人很多，但是坚持两个回合后萨尔德的太奥勒会带人前来支援。当然，如果你有必杀技能的话，不使用援助力量对付敌人同样有效。

宝箱坐标：无

■必拉夫

利用地形去战斗就会很简单，把所有人藏在房间里，等敌人过来后逐个击杀。

宝箱坐标：1200GP（1,2）；奥提镜片（6,2）；力量盔甲（9,2）；1900GP（12,2）

■雷昂那多

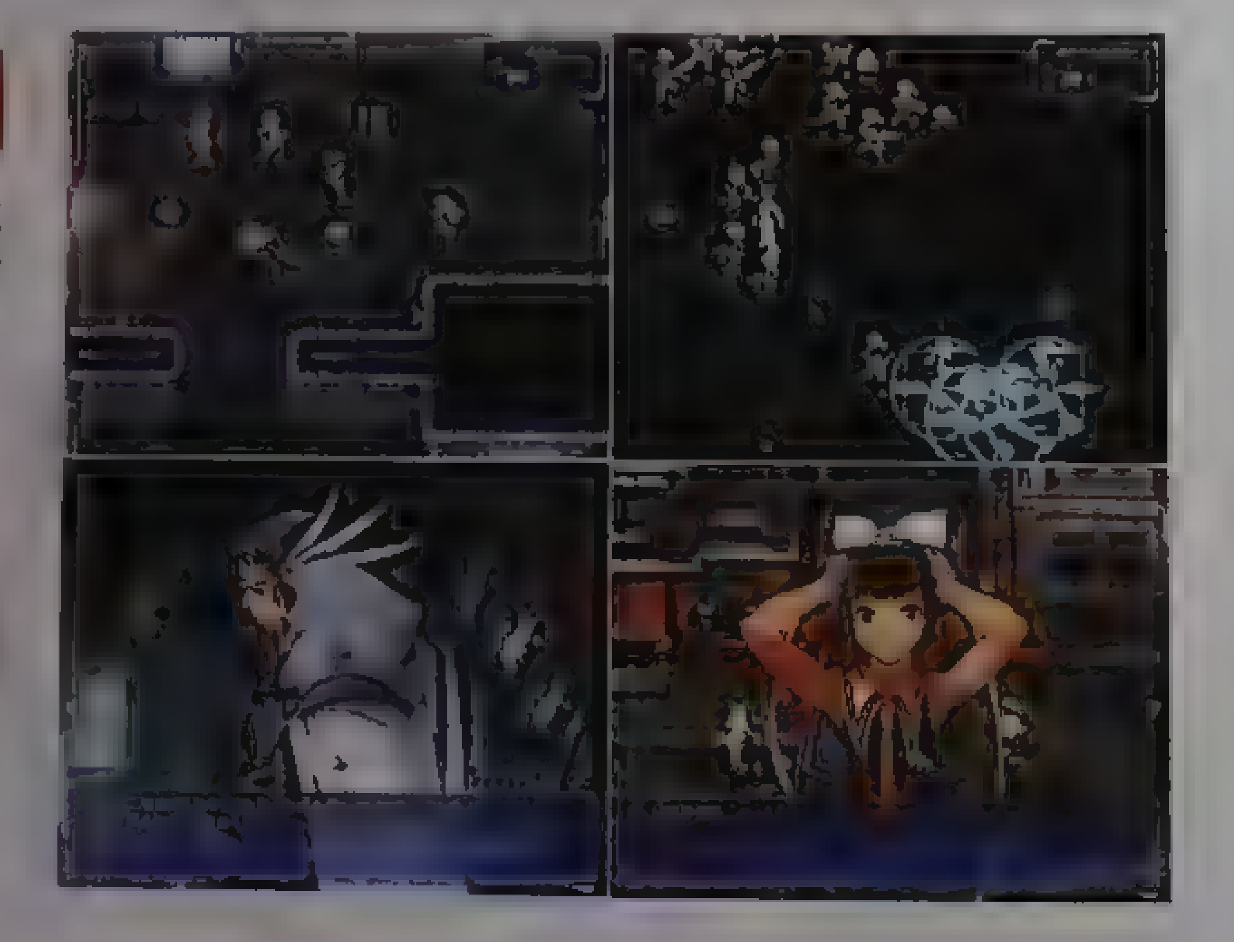
由两场战斗组成，第一场战斗的对手是研究员和机器人，很容易解决；第二场战斗麻烦很多，不过几个回合之后，太奥勒就会说自己留下战斗，这样其它人移动到地图指定位置就可以过关了。

宝箱坐标：第一场战斗：300GP（2,14）；400GP（25,14）；1200GP（21,27）；900GP（23,27）；第二场战斗：战斗头饰（2,2）；900GP（5,2）；莱恩之剑（10,2）；1200GP（11,2）；900GP（37,9）

■必洛斯

敌人中的海德伦就是游戏的最终BOSS，其实力当然不可小视，把人员分开，先杀死周围的士兵，拖到回合结束之后海德伦就回离开，千万不要按照条件说的那样，移动到所谓的特定位置。

宝箱坐标：500GP（2,15）；1200GP（3,15）



第08章：灰色幻影

贝拉莫德醒来后发现大家都在牢房里，原来他昏过去后有人偷袭了他们。趁牢头来送饭时杀出去，一直逃到停机坪，击败尤法里恩和理奔，在面具人莱特的帮助下众人得以逃脱。

■特梅罗斯

第一场战斗因为有ESP装置而稍微麻烦点，其实也没什么影响，所以很容易过第一关；第二场对付尤法里恩和理奔，只要集中力量攻击其中一人就可以很快胜利。

宝箱坐标：第一场战斗：无；第二场战斗：强殖型盔甲（12,10）

第09章：佩恩

刚到梅特罗斯的贫民区，一行人就被武装贫民打劫，击败他们之后耐丽斯遇到了两个童年的伙伴·理恩和莱德赫德，从他们口中得知贫民们组织起一个名叫“佩恩”的团体来反对政府，而恰克贝尔关心的问题却是——要离开这个星球，必须摧毁天空中的卫星“监视者”。于是众人来到废弃场内盗取“监视者”的资料。莱德赫德盗取资料需要一定的时间，之前所有人都必须保护好他。千钧一发时莱德赫德成功获得资料，但离开时鲁塞恩却因为中了那塔理的冷枪无法与众人一起撤离，被敌人抓住。

回到对弈阁，理恩想请九龙帮的老大出面帮忙营救鲁塞恩，但却被拒绝。众人冒险回到废弃场时，却发现鲁塞恩已被人救走。再次回到贫民区，就可以见到阿塞拉斯和鲁塞恩，但此时鲁塞恩已被洗脑，为了治疗她，众人决定返回必拉夫，然而却再次遭到那塔理的袭击。

■梅特罗斯

贫民武装份子实力并不强，玩玩性质的都可以过关。

宝箱坐标：初级流星弹（10,1）；1800GP（0,6）；2000GP（6,6）

■废弃场

这里将连续作战5场，均以保护莱德赫德为主。第一场战斗拖过几个回合，让莱德赫德成功入侵电脑之后就可以反击；第二场战斗可以借助“佩恩”埋伏的枪塔来攻击敌人；第三战难度要稍微大一些，先让较强的队员从下面绕过去攻击敌人，剩下的则借助固定机枪和体力恢复装置消耗冲过来的敌军，最后合力击败那塔理；第四战是逃跑，只要有一个人到达特定位置即可过关；最后一战重新回到废弃场，不过因为可以带上佣兵团，所以战斗并不难。

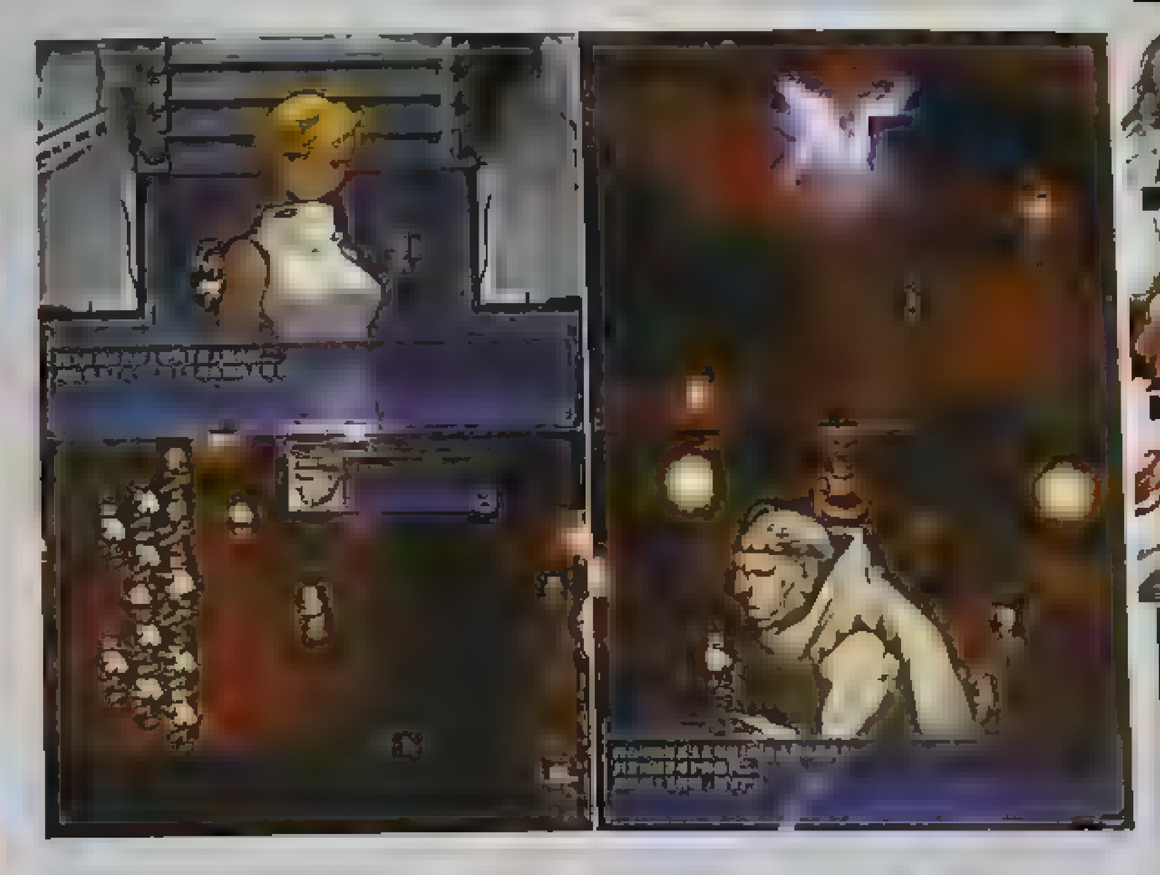
宝箱坐标：第一场战斗：雷得头饰（16,4）；中级力量盔甲（22,9）；2200GP（13,17）；第二场战斗：300GP（2,4）；1200GP（3,4）；女神的圣水（10,4）；1000GP（27,4）；280GP（20,17）；1200GP（27,17）；第三场战斗：无；第四场战斗：300GP（7,1）；安定剂（16,4）；1200GP（10,18）；钻石戒指（15,18）；1200GP（8,21）；第五场战斗：无

第10章：恩波拉博士

迪艾内与恩波拉要在格鲁里的奥拉克莱宾馆通讯，但却被鲁卡德和雷西特兰告密，引来了政府军。恩波拉不听劝告去了奥拉克莱宾馆，萨尔拉丁等人发现时已经不见了她的踪影。萨尔拉丁、理查德与乔安等人先后前往奥拉克莱宾馆，此时迪艾内正与恩波拉已被包围。

凭借出色的身手，迪艾内与恩波拉逃了出去，来到先锋阵营。鲁卡德和雷西兰特这两个告密者前来阻击，但被迪艾内与恩波拉双双击败。在第二队前来阻击时，萨尔拉丁等人赶到，但萨尔拉丁却发现恩波拉的样貌与自己朝思暮想的雪瑞查德一模一样。击败敌人后众人返回到德拉理昂研究所，恩波拉告诉萨尔拉丁，贝拉莫德去了必拉夫。

就在这时，有消息传来说赛特受到阿德伦攻击，萨尔拉丁却在这时单独离开队伍，前往赛特。结果他与德米安撞了个正着，这是两位伟大剑士的较量，最后萨尔拉丁却因为德米安使用的是与自己一样的剑招而分心，剑也被斩断了。



此时恩波拉和理查德前往赛特帮助叛军，经过激烈战斗，众人在赛特的迷宫里找到具有先知能力的西比拉，她向萨尔拉丁说了一个深奥的寓言，之后当萨尔拉丁在返回研究所的途中为了保护恩波拉而受伤。

■奥莱克拉宾馆

沿着外围走廊向特定位置前进即可。

宝箱坐标：600GP（29,16）；700GP（29,19）

■先锋营区

这一次有两场战斗，第一场使用迪艾内的“光剑杀阵”可以大范围消灭敌人，一般使用“光剑杀阵”两次敌人就会全死；第二场战斗比较简单，虽然萨尔拉丁会来，但是迪艾内和恩波拉会自动使用必杀，其它什么援助都是多余的了。

宝箱坐标：第一场战斗：190GP（7,4）；210GP（22,6）；切恩腰带（4,8），320GP（4,23）；220GP（17,27）；第二场战斗：红宝石戒指（7,4）；800GP（22,5）；500GP（7,24）；700GP（18,28）

■法伦特营区

两大剑士的单挑，不过不需要太过耗费精力，拖几个回合，挡住他的必杀技即可过关。

宝箱坐标：无

■赛特

第一战的获胜条件与规定的不同，只要能移动到左上角的宝箱的位置，也会结束战斗；第二战的关键是放开住敌人机枪开成的攻击范围，恩波拉受到攻击后可以用瞬移逃走，第三战有桥作为特殊地形，所以比较简单，守在桥上使用必杀技，敌人就会被轻松地解决。

宝箱坐标：第一场战斗：900GP（16,1）；700GP（20,1）；炸弹陷阱（2,2）；690GP（9,2）；900GP（26,2）；炸弹陷阱（28,2）；60GP（16,17）；180GP（19,18）；重型手枪（7,19）；塞拉米之爪（9,19）；炸弹陷阱（5,27）；第二场战斗：1200GP（25,6）；30GP（27,7）；80GP（24,14）；120GP（26,16）；200GP（30,25）；炸弹陷阱（25,27）；第三场战场：完全恢复药剂（20,1）；180GP（29,4）；120GP（27,6）；2000GP（27,30）

第11章：自由的代价

醒来之后，因为同伴离去的萨尔拉丁独自留了下来。和理查德对话之后，他告诉你要修复剑的话就去找克鲁雷斯。这位制造塞莱斯剑的名匠果然能帮上萨尔拉丁的忙，他将自己珍藏的克鲁雷斯之剑送给萨尔拉丁，但有好消息也有坏消息，那就是恩波拉将位大小姐丝毫不领之前萨尔拉丁舍身相救的情，

萨尔拉丁独自地在白象公园的时候遇上了逃跑的乔爱尔，之后回到研究所，理查德和恩波拉希望借萨尔拉丁的力量来帮助叛军，这个要求立刻被萨尔拉丁拒绝。冲动的萨尔拉丁之后又在伦特营区因为看不过去士兵调戏女孩萨宁而与军队起了冲突。虽然击败了敌人，但最后还是被赶到的军队抓了起来，绑在广场的十字架上。

恩波拉和理查德当然不会坐视不理，但就在他们与叛军们谋划着叛变行动时，却发现准备救出萨尔拉丁的萨宁被杀害了，敌人也围在了十字架附近，幸好理查德、迪艾内和鲁克兰西德的援军及时赶到，才化险为夷，萨宁的死促使萨尔拉丁决定加入叛军。反抗庞帝温的战争彻底地展开了。大战后，庞帝温被占领，攻入庞帝温的总部，格鲁里总督顺那丁已利用拓尔逃走。叛军决定马上进攻法特尔。但是萨尔拉丁决定去寻找自己的伙伴。

■法伦特广场

这里有两场战斗，第一场虽然只有萨尔拉丁一人，但是对付那些士兵们还是绰绰有余，第二场战斗撑过两个回合就有援军到来，加上萨尔拉丁的必杀，政府军实在是不堪一击。

宝箱坐标：第一场战斗：900GP (31,31)；第二场战斗：1400GP (3,2)；1000GP (28,2)；1200GP (30,5)；重型手枪 (1,6)

■法伦特营区

这一战敌人很多，不过他们只能从一个小缺口涌出来，所以围住缺口攻击，第一批敌人不难解决，而第二批敌人出现后就要好好地利用一下体力恢复装置了，而且，第一批敌人的消灭速度一定要快。

宝箱坐标：300GP (12,5)；300GP (18,13)；2500GP (22,13)

■庞帝温

这一战分成了五战，第一战让敌人围过来，聚集到一起时使用必杀，接着就可以慢慢地和敌人耗了；第二战敌人的数量更多，不过只要让萨尔拉丁发出必杀，那就一切好解决了；第三战要封住一个房间的门口，让敌人在小范围内战斗，不过需要一些耐心才能完全解决敌人；第四战敌人更多了，先解决魔法师，然后积蓄力量使用必杀，因为还有敌人的援军，所以一定要快速地解决第一次出现的敌人；最后一战比较简单，消灭全部敌人就可以攻入庞帝温总部。

宝箱坐标：第一场战斗：2200GP (0,7)；第二场战斗：2400GP (30,22)；第三场战斗：高级塞莱斯银剑 (2,1)；中型能量增幅器 (7,1)；第四场战斗：800GP (4,12)；炸弹陷阱 (27,12)；强殖型盔甲 (27,16)；炸弹陷阱 (4,17)；第五场战斗：1000GP (3,14)；1200GP (27,14)

第12章：黑乌鸦

萨尔拉丁在必拉夫收到乔安的信息，于是留在必拉夫等他们回来。期间可以完成杀臭虫和修炼的任务。完成训练后回到由真那里时见到了前来寻求同盟的理查德和恩波拉。在萨尔拉丁的帮助下，由真同意加入战斗。



准备妥当后众人前往法基拉星球。中途收到一个陷阱求救信号，这里会让你选择是否前往，选是的话就会中陷阱，但不会有任何危险，选不是的话直接跳过这一段剧情。一段航行后就会来到特鲁卡会谈场，在会场上的各国首脑对叛军并不信任，他们要叛军拿出实际的成绩才肯答应结盟，条件就是夺取必洛斯为法特尔建造的巨大战舰"黑乌鸦"。萨尔拉丁等人通过恩波拉的瞬间移动能力进入航行中的黑乌鸦内部，消灭掉敌人后，恩波拉进入引擎室盗取资料并启动了自爆程式，逼迫阿德伦交出战舰的指挥权。这种生与死的关头，萨尔拉丁和恩波拉当然不会忘了上演一段催人泪下的感情戏。

■卡莱亚沙漠

对付臭虫的战斗与之前的训练大同小异，而之后的训练关只需要耐心点把敌人全部消灭就可以结束。

宝箱坐标：需要用瞬移得到 (68,1)；需要用瞬移得到 (12,5)；1000GP (84,7)

■黑乌鸦

因为是搞了一次突然袭击，所以敌人没什么防备，一个个地把敌人全解决即可。

宝箱坐标：600GP (30,2)；333GP (3,21)；600GP (28,21)；500GP (3,28)；500GP (8,28)

第13章：破空弯刀

夺取了黑乌鸦，让所有的首脑们都对叛军们趋之若骛，但恼羞成怒的法特尔立刻调动了军队进攻叛军。萨尔拉丁等人率先发难，潜入法基拉的阿德伦战舰，将战舰的先从内部攻破。就在这时又传来了特鲁卡星球的鲁那斯舰队告急的消息，于是萨尔拉丁一行人又立刻转战鲁那斯舰队，帮助玛丽亚击败了敌军。为了表示感谢，玛丽亚决定跟随萨尔拉丁一起战斗。

■阿德伦战舰

第一战一开始只有萨尔拉丁一个人，撑一个回合后恩波拉就会赶到。之后由真的到来让战斗一点难度都没有；第二战是由恩波拉先战，接着萨尔拉丁等会才会上场。两队人会合后一起攻击难度就会大减；第三战就需要必杀才能起到好的效果，注意让萨尔拉丁积蓄力量；第四战要优先解决掉机器蜘蛛，然后再对付其它的敌人；最后一战最简单，充分发挥空间的优势，把分散的敌人解决后再去搞定中间的阿德伦兵即可。

宝箱坐标：第一场战斗：600GP (31,17)；1200GP (11,26)；500GP (15,26)；第二场战斗：兰博特的鞋 (2,13)；3000GP (16,13)；佩拉斯之枪 (25,13)；1200GP (30,13)；第三场战斗：300GP (27,1)；300GP (29,1)；第四场战斗：乔伊斯高级手枪 (28,13)；完全恢复药剂 (26,16)；2000GP (24,18)；300GP (22,20)；1800GP (22,24)；塞拉式盔甲 (25,24)；第五场战斗：1200GP (12,2)；天心镜 (25,2)；2000GP (38,23)；1200GP (38,35)

■鲁那斯旗舰

第一战萨尔拉丁还没有赶到，不过鲁那斯女兵和首领玛丽亚对付起来敌人绰绰有余；第二战萨尔拉丁来到，先救下玛丽亚之后再集中力量消灭敌人。

宝箱坐标：第一场战斗：3000GP (1,7)；1200GP (10,7)；1200GP (19,7)；双刃剑 (30,7)；第二场战斗：炸弹陷阱 (17,1)；炸弹陷阱 (4,2)；炸弹陷阱 (13,17)

第14章：阴谋

贝拉莫德一直为自己身上的力量而感到惶恐。好长一段时间后，他才终于回过神来，继续投入尚未完成的训练。而随后更加严酷的拉帕拉斯测试还等待着贝拉莫德等人。



■阿贝理安训练室

第一战的对手是教官，让蓝和恰克贝尔堵在门口的位置，贝拉莫德在后面协助的方式来进攻，同时注意让贝拉莫德找机会使用必杀；第二战的对手是强化阿德伦，先分散敌人的力量再攻击。

宝箱坐标：第一场战斗：大型能量增幅器 (7,6)；奥特流星弹 (12,6)；300GP (25,9)；400GP (13,22)；第二场战斗：1000GP (25,9)；力量之鞋 (13,22)

■拉帕拉斯

这一次的史莱姆相当厉害，而且这一战还有毒气喷头，集中队伍攻击才是最佳战略；第二战最麻烦的是机关，只要注意移动位置就可以避开；最后一战首先要先解决掉机枪，然后再攻击其它的怪物们。

宝箱坐标：第一场战斗：3000GP (9,2)；雷得头饰 (10,2)；2000GP (20,2)；普莱恩镜片 (21,2)；高级塞莱斯金剑 (14,12)；1200GP (3,17)；第二场战斗：1200GP (9,6)；完全恢复药剂 (28,12)；格拉拓斯 (2,17)；600GP (15,17)；1200GP (20,17)；艾恩腰带 (6,28)；1000GP (8,28)；第三场战斗：1200GP (18,4)，3000GP (1,5)；T型能量增幅器 (24,6)；1200GP (18,19)；强殖型盔甲 (24,19)

第15章：隐藏的真相

贝拉莫德收到鲁塞恩的邮件，说可能必拉夫的总督是散布病毒的元凶。众人再次来到必洛斯，发现盗走资料和病毒的就是面具人莱特，而由法理恩在这事里也有份。逃出必洛斯，T&T局长办公室里，鲁塞恩辛苦搜集的资料被毁掉了，于是一气之下辞职，在贝拉莫德的安慰下，两人才一起回到宿舍。

■必洛斯

先解决敌人的远程攻击手，然后再将近距离的敌人杀死。

宝箱坐标：700GP (20,1)；800GP (31,1)；女神的圣水 (3,7)

■雷昂那多

第一战的对手是研究员们，不值得一提；第二战的对手则是海德伦，虽然条件要求是击败他，不过这条件难度实在太大，所以还是使用隐含的过关条件，移动到地图右下离开过关。

宝箱坐标：第一场战斗：无；第二场战斗：800GP (1,16)；银色头饰 (8,41)；3000GP (10,41)

第16章：启示

贝拉莫德受到鲁塞恩的消息，说顺-那丁被杀了，而鲁克兰西德被怀疑是凶手。为了能让朋友沉冤得雪，贝拉莫德来到了格鲁里。在战斗中，西比拉不幸重伤，但是她死前仍然对贝拉莫德说着自己的当初说过的血的预言，她说，还未结束……

■先锋营区

拖过几个回合，等援军来了一起进攻。

宝箱坐标：2000GP (20,7)；艾比餐刀 (22,7)

■自由都市

阿德伦会被叛军打乱阵型，拆掉枪塔和路障战斗就会容易很多。

宝箱坐标：600GP (26,8)；600GP (1,20)；700GP (14,28)；700GP (22,30)

■赛特

第一战先派尉丽斯吸引敌人，等到敌人出现后移动到特定位置即可结束战斗；第二战先解决敌人的枪塔，然后再自己开一个缺口让敌人攻击，堵在缺口处敌人等于是瓮中之鳖；第三战虽然西比拉必死，但是在她死前需要结束战斗，所以还是要先冲到她身边保护她不死，敌人就好解决了。

宝箱坐标：第一场战斗：1800GP (5,1)；1200GP (16,1)；恩特切普镜片 (19,1)；完全恢复药剂 (16,17)，第二场战斗：400GP (5,3)；F型能量增幅器 (27,14)；900GP (28,14)；灵力之剑 (8,20)；艾德轮盘甲 (11,29)；777GP (13,29)，第三场战斗：蜘蛛餐刀 (9,4)；2000GP (22,6)；200GP (24,6)；银色头饰 (4,19)；900GP (14,19)

第17章：破灭之日

萨尔拉丁被推举成为宇宙雇佣军的首领，不久之后，恩波拉收到鲁克兰西德告急的消息。黑乌鸦的第一次战斗旅行开始，来到格鲁里的法伦特营区，阿修罗正布署阿德伦屠杀这里的叛军，而在赛特深处，西比拉、迪艾内和鲁克兰西德等人正在等候理查德的到来。赛特一战以叛军的胜利而告终，但报告说鲁克兰西德率部队往总督府去了，而鲁克兰西德与阿德伦的决战已经开始。

■先锋营区（赛特）

萨尔拉丁的"天地破裂舞"出现了，一切都毁灭吧！

宝箱坐标：2200GP (26,8)；F型能量增幅器 (1,20)；米拉须 (30,30)

■赛特

第一战充分利用那个小房间，堵在门口攻击，敌人就只有干瞪眼；第二战让一个移动力高的队员直接移动到指定位置即可；第三战萨尔拉丁等人后来居上，搞一次偷袭敌人就全部完蛋。

宝箱坐标：第一场战斗：3000GP (6,1)；1200GP (16,1)；黑伊茨丁枪 (19,1)，梅理斯能量增幅器 (6,20)；德-雷地 (10,20)；第二场战斗：炸弹陷阱 (25,6)；3000GP (5,9)；巨兽之剑 (28,10)；地狱能量增幅器 (25,16)；炸弹陷阱 (26,19)；1200GP (30,26)；莱恩之剑 (27,27)；炸弹陷阱 (24,28)；第三场战斗：高级流星弹 (30,7)；3000GP (7,18) 3000GP (9,18)；2200GP (16,20)；800GP (18,20)；1200GP (8,21)；超级古典盔甲 (27,23)

■庞帝温

第一战把敌人从炮塔的保护范围里引开再进攻，可以让我方的损失最小；第二战情况类似，不够需要集中火力将敌人逐个消灭。

宝箱坐标：第一场战斗：1200GP (30,22)；2000GP (9,26)；第二场战斗：古典盔甲 (17,10)；1200GP (22,13)；1000GP (30,13)

第18章：狭路相逢

这是游戏里时空双向交错的一章，玩的时候请注意理解这一章里表达出的两章内容之间的联系。贝拉莫德见到了鲁克兰西德正与阿德伦队长决斗，而萨尔拉丁的另一场战斗也会在此交错进行，即两个战场交叉战斗。

■狭路相逢

只要萨尔拉丁不死就可以完成任务，而萨尔拉丁的实力本身就很强，所以两场战斗交错时直接消灭全部敌人即可。

宝箱坐标：无

第19章:K博士

乔安和克里斯汀仍然在宇宙空间里打听贝拉莫德的消息，两人得知贝拉莫德可能在加贝理业小恒星群，于是迅速赶往那里。前进到法基拉行星附近时收到求救信号，一艘旅舰被海盗袭击，又是冤家路窄的卡莱奥菲，这一次他的末日到了。帮助旅舰解决危机后就可以得到加贝理业小恒星群的航行图。但还没到目的地，就又收到了来自K博士的求救信号和他一起继续航行，等"闪亮之星"来到阿尔法星球之后，却依然没有找到贝拉莫德的踪迹。辗转中一行人来到德尔塔的拉提肯斯区域，进入一个到处都是怪物的山洞，乔安会被突然出现的毒虫吸引而独自走开了，留下克里斯汀安一个人应付敌人。当克里斯汀安跟上去的时候发现乔安已经昏倒在地。

K博士告诉克里斯汀安，只有找到这个星系的草药或矿石才能救她。克里斯汀安返回德尔塔行星场地找到矿石救活了乔安，但是却因为失去了毒虫而被乔安臭骂了一顿。

■格dn里旅客船

第一战只需要协助乘务员将海盗击退即可;第二战以两人的实力，要结果卡莱奥菲并不难。

宝箱坐标:第一场战斗:1200GP(21,5);第二场战斗:1000GP(6,7);克里斯塔之爪(8,7);1000GP(17,7);K型能量增幅器(19,7)

第20章:超新星

K博士认为加贝理业小恒星群的灵子能量很不稳定，按照他的理论，加贝理业小恒星群就快要发生大爆炸了。但那里居民怎么可能就信他的说法而离开加贝理业小恒星群呢?为了能救这个恒星群的人，K博士想出了一个妙计——让克里斯汀安前去寻找银色鬃毛海盗团来袭击这个星系!

克里斯汀安不负重托，成功地让银色鬃毛海盗团开始对星系展开攻击，但代价却是他自己成为银色鬃毛海盗团的靶子。始料未及的是，他的飞船出了故障，被迫停在了一个星球上。就在星系快要爆炸的时候，得知此消息的乔安不顾一切地向那个星球驶去……

■银色鬃毛的巢穴

因为是克里斯汀安一人出战，所以不能主动出击，守着地图上的体力恢复装置，花点耐心把敌人慢慢地解决。击败大部分敌人后他们的头目就会出现，击败头目就可以引他去攻击恒星群了。

宝箱坐标:3000GP(7,1);2000GP(2,2);阿克轮盔甲(16,4);佩勒的冰剑(16,16)

第21章:末诺利斯

萨尔拉丁的雇佣兵军团越来越强大，也成为反法特尔统治的重要力量。这一次，由真发来信息，拉克告急。萨尔拉丁立刻率军进攻拉克，决定将其从阿尔凯统治中解放，成为新的佣兵基地。

攻克拉克之后，萨尔拉丁等人返回必拉夫，不久之后收到了克里斯汀安的邮件，说发现了阿尔剑巨型独石遗迹，萨尔拉丁一行人立刻赶往末诺利斯，但是却猛然发现这是阿修罗设下一个陷阱。还好德米安以及他的义父法莱奥斯出现了，之后萨尔拉丁和德米安继续未完成的决斗。交锋一开始，两人就被自动转入了遗迹内，德米安身受重伤，萨尔拉丁独自消灭了敌人，两位最强的剑士终于可以平心静气地谈话了。

在遗迹的深处，萨尔拉丁和德米安找到了一把剑，但是那把剑就好象灵魂一样钻进了萨尔拉丁的体内……

■行星拉克

这里的三场战斗对耐心是极大考验。第一场战斗敌人的数量相当多，这一战没有技巧，只能一步步地打了;第二战合理地利用地形就可以事半功倍;第三战则是看必杀的表演，不要主动出击，积蓄的力量足够的话，连续几招必杀，最后一战将又是最轻松的一战。

宝箱坐标:第一场战斗:1200GP(0,1);4000GP(32,1);第二场战斗:完全恢复药剂(23,1);500GP(32,1);1000GP(1,6);800GP(5,6);500GP(24,12);第三场战斗:死亡之吻(31,31);3000GP (33,31);800GP (30,33);1200GP (32,33);阿克轮盔甲(31,34);700GP(33,34)

■末诺利斯

这一战有7场战斗，但到这时人物的等级和技能应该都比较高了，所以战斗的难度也不会很大。第一场战斗虽然只有萨尔拉丁一人，但是必杀一现敌人全完;第二场战斗与第一场一样;第三场虽然敌人多，不过只要有必杀，就走遍天下都不怕;第四场战斗是纯粹的过场，形式上打一下自动就会触发剧情;第五战是需要保护德米安，不过德米安这个强人哪有你帮忙防御，直接进攻把那些怪物们全部解决就可以了;第六战德米安战斗力恢复，两人联手，打遍天下无敌手，杀吧;第七战是对决阿修罗守护神，不过，先为守护神默哀，因为在两大剑士的长剑面前，他是如此的渺小，以至于三四个回合就被解决了。随后让萨尔拉丁移动到坐标(6,16,17)或(6,16,18)触发剧情。

宝箱坐标:第一场战斗:超合金盔甲(21,25);史佩茨之剑(21,27);兰博特的戒指(21,29);第二场战斗:无;第三场战斗:中级胜利之剑(29,21);第四场战斗:无;第五场战斗:1000GP(23,1);2000GP(16,2);1200GP(1,19);闪电之靴(38,19);1400GP(1,24);怪物之核戒指(38,25);第六场战斗:虎啸高级手枪(8,2);普莱恩-布莱斯(24,2);银剑(26,2);第七场战斗:恶魔的纹章(8,11);法门之剑(24,12);天地破裂剑(7,14)

第22章:玩偶

贝拉莫德在研究室里发现恩波拉研究玩偶的记录，而玩偶居然有能让人起死回生的力量。或许自己要的答案就在恩波拉身上，于是他前去寻找恩波拉，但阿德伦却包围了这里。在突围中，遇到了强悍的阿修罗。贝拉莫德和蓝联手也打不过阿修罗，阿修罗要贝拉莫德说出其它人的下落，贝拉莫德不从，阿修罗居然出手重伤蓝，愤怒的贝拉莫德变身为玛爱拉，将阿修罗彻底击败。

■自由都市

第一战不需要与敌人纠缠，知道移动到地图上的特定位置即可过关;第二战的关键是守住楼梯口，这样就可以占据有利地势攻击敌人。

宝箱坐标:第一场战斗:炸弹陷阱(4,24);炸弹陷阱(22,26);第二场战斗:3000GP(14,13);炸弹陷阱(23,27);金剑(26,27);800GP(30,27)

■阿修罗

不变身就打不过，那么就先输给他，等变身了再打。

宝箱坐标:兰博特的腰带(7,6);强殖型盔甲(5,7);2000GP(23,7);布来斯特之枪(2,9)

第23章:坛法林特

击败了阿修罗，精力耗尽的贝拉莫德仍然被抓了起来。在监狱里，德米安探望她时告诉她，蓝等人都已经没事了。不久之后，贝拉莫德被释放，在敌人的监视下，她回到了梅特罗斯的坛法林特研究所，原来这里就是奥迪塞工程的秘密基地。在前进的路上，恰克贝尔与阿德伦再次发生了冲突!击败全部的敌人回到对弈阁，与理恩交谈后得知要由此前往费拉所要去找九龙帮的人帮忙。

■坛法林特

坛法林特有三场战斗，第一战恰克贝尔的实力全部显示出来了，你跟在后面玩玩就OK;第二战是对付尤法理恩和理奔，杀了他们，或者直接移动到指定位置结束战斗均可;第三战最简单，一般的攻击就可以消灭敌人。

宝箱坐标:无

■梅特罗斯

同样是恰克贝尔的必杀表演。

宝箱坐标:无

第24章:绝望

在理恩的带领下，贝拉莫德见到了九龙帮的卡莱洛斯。但作为交换条件，他要求贝拉莫德等人参加他们的革命，无奈之下，众人只得先帮忙叛军对付政府军，战斗分成了两个线路分开进行。梅特罗斯线路是以理恩、卡莱洛斯和阿塞拉斯为线索来战斗。但想不到的是，阿塞拉斯在关键时刻叛变，而贝拉莫德在与阿修罗的战斗中虽然变身，但鲁塞恩却为了保护贝拉莫德而被杀死。

■梅特罗斯

梅特罗斯线一共5场战斗。第一场根据地图上的一块狭窄区域来进攻敌人即可;第二战有阿塞拉斯的帮忙，敌人就显得非常地弱小了;第三战仍然是阿塞拉斯打头阵，理恩和卡莱洛斯则合理突破右侧的敌军;第四战不用按照游戏的条件杀掉全部的敌人，只要将敌人的两个BOSS解决即可，最后一战阿塞拉斯叛变，我方人员都不是对手，逃吧!

宝箱坐标:第一场战斗 2000GP(1,3);白金头饰(23,3);能量增幅器(1,23);1200GP(23,23);第二场战斗:6000GP(28,15);高级流星弹(27,18);第三场战斗:无;第四场战斗:无;第五场战斗:2300GP(24,5);老虎之眼(0,17)

■主控制室

这一线的战斗为四场。第一战使用贝拉莫德的必杀就可以轻松结束战斗;第二战与第一战相同;第三战利用楼梯口的宽度来进行防御和攻击;第四战是剧情规定下的变身战，所以依然要尤等变身之后才能有胜利的可能。

宝箱坐标:第一场战斗:9000GP(29,26);第二场战斗:3000GP(8,12);恩特切骨镜片(15,12);超合金盔甲(4,19);2800GP(19,20);第三场战斗:巨兽之剑(23,26);攻击流星弹(25,26);2000GP(27,26);第四场战斗2000GP(19,26);能量增幅器(21,26);额比斯之剑(23,26);4000GP(25,26);雪之攻击(27,26);1200GP(29,26)

第25章:昆格拉 玛内尔

在"过去的树丛"，K博士向萨尔拉丁说出了一切的根源，包括他与贝拉莫德的渊源。一切都开始清晰了。不久之后，萨尔拉丁终于与乔安和克里斯汀安联系上，理查德却在这时再度告急，必拉夫的联盟军再度有难!本章无战斗。

第26章:决战的拉克

黑乌鸦上，萨尔拉丁与理查德、克里斯汀安终于会合了，接下来的就是战斗，但拉克的战役刚接受，黑乌鸦就出现了内乱，乔安用瞬移赶回黑乌鸦，却被阿德伦们所杀，临终前，她终于向克里斯汀安表达了深藏在心中的爱意，愤怒的一行人开始进攻敌人最后的老巢——冬-波尔旗舰!

■阿德伦战舰

萨尔拉丁的能力已经相当的强大，除了恩波拉补充大家的体力外，全力进攻吧!

宝箱坐标:3000GP(25,10);3000GP(26,10)

■法伦旗舰

萨尔拉丁的必杀SHOW专场，欣赏华丽的场面……享受!

宝箱坐标:无

■行星拉克

第一战难度很大，必须将三只队伍的力量合并，在敌人和我方电磁塔的纠缠中寻找胜利的突破口;第二战完全类似，但是难度要小得多。

宝箱坐标:第一场战斗:4000GP(4,5);切恩茨手枪(30,14);第二场战斗:无

■黑乌鸦

又是萨尔拉丁的必杀技，不过这一次需要先防御积蓄力量再进攻吧!

宝箱坐标:无

■冬-波尔旗舰

萨尔拉丁和由真两人冲在前面，恩波拉给两人恢复体力，解决全部的敌人来发泄心中的仇恨……乔安，你安息吧!

宝箱坐标 2200GP(38,23);3100GP(38,35)

■冬-波尔

肥胖的冬-波尔是这场战斗的最终BOSS，杀死他，所有的必杀全往他身上使，不过别忘了给自己补体力。

宝箱坐标:无

第27章:陷阱

失败的冬-波尔向众法特尔和宇宙佣兵联盟申请求，希望能在星球"苏"上进行谈判。但没想到，乔安的事对克里斯汀安造成了太大的打击，加上阿修罗的挑拨离间，克里斯汀安在谈判会上突然大下电闸，引发了直接的冲突。背叛的克里斯汀安甚至劫持了恩波拉做要挟，愤怒的萨尔拉丁毫不留情地击败了克里斯汀安，但阿德伦士兵却冲了进来。为了保护恩波拉，萨尔拉丁身受重伤而死，德米安来晚一步，救得的，仅仅是尸体!

■阿德伦旗舰

这是萨尔拉丁与克里斯汀安(现在可以确定他就是第五章里的海德伦)的较量，但是克里斯汀安的战力非常高，时间越长对他越有利，所以，速战速决!

宝箱坐标:无

第28章:灵魂之剑

恩波拉研究的玩偶术终于派上了用场，萨尔拉丁在玩偶术的帮助下复活了，并且获得了永远不会衰老的身体。但此时，阿修罗杀死了冬-波尔，正式出任必拉夫的总督，而由奥波德则成为了法特尔首领。阿修罗还要引爆拉克。为了拯救还留在拉克的朋友理查德和由真，萨尔拉丁出发了。

拉克星上的最后一战异常地艰难，击败阿修罗的时候，发现这个星球已经被装满了炸药。为了拯救这个星球的人民，萨尔拉丁用自己的全部力量将所有人送到了必拉夫，而萨尔拉丁也因此得到了"玛爱拉"的称号(现在你明白为什么说贝拉莫德和萨尔拉丁其实是一个人，而这个称号为什么又会出现在第五章的贝拉莫德身上，为什么叛军对贝拉莫德会如此敬重了吧!)。

结局呢?与瑞查德没有死，还在营养舱里，萨尔拉丁牺牲了自己来作为让理查德复活的玩偶，就这样，有了一个不完美的结局!

■行星拉克

最后的决战总共有三场战斗，第一和第二场战斗有萨尔拉丁和德米安联手，可以轻松地获胜。最后一战要注意战斗技巧，除了必杀外，还要考虑连击技能的使用，否则就会被阿修罗反扑。

宝箱坐标:第一场战斗:天使的礼物(5,11);第二场战斗:20000GP(2,1);夏脊兰头饰(5,1);第三场战斗 -15536GP(7,1);A型能量增幅器(10,1)

第29章:觉醒

贝拉莫德再次被海德伦抓了起来，就在海德伦意图处死贝拉莫德的时候，贝拉莫德变身了，并且逃出了监狱，会合了在外等候的玛丽亚和由真。当一切还算安定的时候，忽然又传来了法特尔被暗杀的消息。一场风暴看来就要到来。贝拉莫德决定去找恩波拉，穿越不归之森之后就到达了恩波拉所在的灵子研究所。

■逃脱

第一战仍然需要变身后才有胜利的可能;第二战则是蹂躏敌人的战斗，高达20万的体力即使不防御都可能把敌人玩于股掌之上。

宝箱坐标：无

■不归之森

一共三张地图，都是直接移动到特定位置即可，如果想练级可以和怪物们玩玩，难度均不大。

宝箱坐标：无

第30章 麦比乌斯的宇宙

灵子研究所里，恩波拉的话让贝拉莫德明白一切的前因后果。但是一切还没有结束，奥迪塞工程还在继续，而蓝已经形同陌路，德米安和阿塞拉斯也已经是奥迪塞工程的成员。就在奥迪塞工程要完成的时候，阿修罗和海德伦来到了。众人合力击败了他们，但是留下的，却上一个和宿命永远都分不开的故事……贝拉莫德的话，说明了一切！

■[illegible]

德米安对决阿修罗，两人等级相同，此战非常艰难，一定要注意体力和SOUL值的合理分配，已经TP的积累。而贝拉莫德只要不死，变身后的战斗就不会太难。可是，当战斗结束的时候，似乎没有人能够开心地笑出来……

宝箱坐标：无

附一：支线任务简明攻略

由于支线的战斗都非常的简单，所以本文仅对其做简单介绍，可能有些支线有遗漏，请玩家自行从MAIL功能中接受支线任务时详查。

■第02章：闪亮之星

支线1：塞那沙漠水资源的守护
发信人：杜理安那
报酬：10000GP
概述：塞那的水资源基地遭到怪物袭击，消灭这些怪物即可。

支线2：运送舰夺取战略
发信人：被称为雷地斯珊斯的自由主义者
报酬：30000GP
概述：帮助叛军从阿德伦手中夺回叛军名单。

支线3：恋人们（追逐）
发信人：雷普特罗和博尔希特曼
报酬：雷普特罗方面的报酬为20000GP、博尔希特曼方面的报酬为30000GP
雷普特罗方面的邮件
概述：雷普特罗和由丽亚是一对爱人，博尔西特曼逼她跟自己结婚，去消灭逼婚的人。
博尔希特曼方面的邮件
概述：博尔希特曼的未婚妻由丽亚被加贝特洛绑架，把她给救回来。
注：两关剧情恰好相反，可选择其中一关进行战斗。

支线4：怪物之核输送战
发信人：詹姆斯
报酬：30000GP
概述：詹姆斯担心鲁克深运送的怪物之核会遇上危险，帮助他解决海盗。

支线5：特鲁卡仓库的守护
发信人：佩特雷杜
报酬：800GP
概述：守护仓库，消灭入侵的小偷。

■第04章：血之预言

支线1：菲卡林的危机
发信人：菲卡林
报酬：无
概述：菲卡林遭到海盗袭击，尽快赶去营救。

■第07章：失忆症

支线1：测试：打退怪物（测试：人质解救）
发信人：阿贝理安教官
报酬：完成打退怪物得到恰克贝尔的必杀技，完成人质解救得到100000GP
概述：完成阿贝理安内的训练。

支线2：爱丽斯的依赖
发信人：爱丽斯
报酬：得到蓝的必杀技
概述：营救爱丽斯的弟弟。

■第12章：黑乌鸦

支线1：盖尔臭虫扫荡战略
发信人：SOC安全部
报酬：10000GP
概述：必拉夫第7区域盖尔系统遭怪物入侵，急需消灭这些怪物。

■第14章：阴谋

支线1：阿莱耶的战斗
发信人：图理图理
报酬：100000GP
概述：参加怪物大赛，连胜五场即可。

■第19章：K博士

支线1：鲁伊特的委托
发信人：鲁伊特
报酬：20000GP
概述：鲁伊特的弟弟阿拓尔交友不慎，走上歪路，要把他抓到佩奥斯监狱里去。

支线2：玛爱斯特罗的要求之一
发信人：玛爱斯特罗
报酬：30GP
概述：为了制造武器需要黑暗洞窟里地表面的一点泥土。

支线3：奇怪的委托
发信人：未知
报酬：灵子之鞋
概述：救出他被海盗绑架的弟弟。

■第20章：超新星

支线1：玛爱斯特罗的要求之二
发信人：玛爱斯特罗
报酬：无
概述：去加贝理业行星的伊斯法特区域找到制作武器需要的宝石。

■第25章：昂格拉 玛内尔

支线1：和泰伦的初会（或误解或梅特罗斯研究所探险）
发信人：杜艾尔-塞那
报酬：完成和泰伦的初会得到佣兵军团九龙帮、完成梅特罗斯研究所探险得到佣兵军团莱德骇客，误解无法正常完成。
概述：解决塞恩和九龙帮之间的矛盾。

支线2：怪物沼泽
发信人：詹姆斯
报酬：无
概述：回去陪詹姆斯一起打打毒虫。

附二：职业详解

[illegible]体质

形态	可学技能	技能效果
普通型	横向灵光弹	攻击自己前方横向一列
	纵向灵光弹	攻击自己前方竖向一列
	提升DEP	增加自己的DEP
攻击型	能量弹	对一定距离内的敌军发射能量弹
	灵气弹	向自己周围的敌军发射气
	聚能弹	集中能量于一点发射
[illegible]	经验追加术	给我军单人施加魔法使其能得到比平时更多的经验值
	自愈术	施加魔法，使被施加者在HP降低到一定数值时一下子自动恢复
	超级能量弹	放出自己所有的气攻击屏幕内所有的敌军，需要灵气弹lv10和能量弹lv10
高速型	远程攻击	攻击一定距离的敌军，降低最大TP
	黑暗诅咒	使被攻击者每回合消耗灵力，TP和HP
	群体经验追加术	给自己周围所有友军施加经验追加术，需要经验追加术lv10和自愈术lv10
	超级灵气弹	爆炸自己的气攻击周围的敌军，需要能量弹lv10和灵气弹lv10
辅助型	钝化术	降低武器攻击力
	超级聚能弹	集中自己所有的力量于一点放出，需要横向灵光弹lv10和聚能弹lv10
	高级自愈术	给我军单人加上防护罩，防止被打败一次，需要自愈术lv10和经验追加术lv10

塔理基温体质

形态	可学技能	技能效果
普通型	灵力森林	对一定范围内的敌军进行精神打击，并降低其最大灵力值
	混乱术	使远距离敌军单人进入敌我不分状态
	精神回复	牺牲自己的回合使我军单人的回复速度加快，并提升其攻击力
	提升灵力	增加自己的灵力
攻击型	逆反攻击	运用敌军的力量进行攻击，降低其攻击力
	灵力攻击	攻击一定距离以外的敌军，降低敏捷
	精神攻击	对角色单人进行精神攻击降低最大HP值
防御型	祝福	对我军单人进行祝福，提高其防御力，增加其最大灵力值
	降低行动力	增加敌军的TP消耗
	祝福结界	对一定范围的友军使用祝福，需要祝福lv10
高速型	瞬间移动	长距离瞬间移动，但其移动点准确性受等级的影响
	提升行动力	减少我军的TP消耗
	狂暴术	将一个角色变成狂战士，需要混乱术lv10和精神回复lv5
	迟缓术	使目标放慢行动速度
辅助型	休克	将远距离敌军单人的灵力值变为0
	加速术	使目标提高行动速度
	精神催眠	使敌方单人无法移动，并每回合消耗HP
	战神之力	消耗一个回合的行动力，提升我军单人各项数值，需要精神回复lv5和混乱术lv10

塞克轮体质

形态	可学技能	技能效果
普通型	连	对敌军单人进行连续攻击
	增加灵力消耗	增加敌军单人使用技能时的灵力消耗值
	提升LP	增加自己的LP
攻击型	杀	对敌军单人进行强力攻击
	血杀	运用气提升自身攻击力，但每回合消耗体力
	激励	消耗自身灵力提升我军单人灵力
	疲惫术	使敌军单人无法休息
防御型	防御盾	给我军单人使用防护罩降低被攻击时的伤害
	飞	放出剑气推开敌军
	牺牲	牺牲自己完全恢复我军全体体力，提升攻击力和防御力
	全力一击	发出大量剑气进行攻击，追加灵力攻击，需要飞lv10
高速型	破	以自己为中心攻击周围敌军
	魂	直线突破并进行攻击
	飞连斩	生成分身直线突破并进行攻击，需要魂lv10
	高级疲惫术	以自己为中心，使一定范围内的敌军无法休息，并使其灵力无法补满，需要疲惫术lv5和防御盾lv10
辅助型	减少灵力消耗	减少我军单人使用技能时的灵力消耗值
	爆	使地面爆炸攻击周围敌军
	坚固防御阵	给自己周围的所有友军挂上防护罩，需要防御盾lv10和疲惫术lv5
	神圣光辉	牺牲自己完全恢复我军全体HP，提升攻击力、防御力、敏捷度，需要牺牲lv10

奥塞玛体质

形态	可学技能	技能效果
普通型	剑气风暴	放出剑使其爆炸
	疯狂爆裂术	凝聚一定范围内的空气使其爆炸
	诅咒术	麻痹敌军单人的神经使其在使用一定数值以上灵力时死亡
	提升PSY	增加自己的PSY
攻击型	陨石召唤	在一定区域降落陨石
	灵力冲击	将敌军单人推向远处，追加灵力攻击
	降低力量	降低攻击力
	提升力量	提高攻击力
防御型	反击术	给我军单人施加魔法，使其在被攻击时进行反击
	降低防御	降低防御力
	提升防御	提高防御力
	高级反击术	给自己周围所有友军加上反击术，需要反击术lv8
高速型	提升速度	提高敏捷
	降低速度	降低敏捷
	高级迟缓术	增加敌军的TP消耗，使敌军的行动能力变慢，需要降低防御lv8和提升防御lv8
	高级加速术	减少我军的TP消耗，使我军的行动能力加快，需要提升防御lv8和降低防御lv8
[illegible]	慢行术	降低最大TP值
	飞奔术	提高最大TP值
	无视之术	饰品属性无效
	封印之术	使目标无法使用技能
	高级剑气风暴	放出很多剑攻击所有敌军，需要剑气风暴lv10和灵力冲击lv10

阿克涤塞特体质

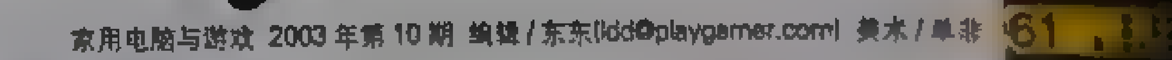
形态	可学技能	技能效果
普通型	火焰结界	对自己周围所有角色（包括我军）进行火焰攻击，被攻击者将被火焰包围
	冰晶结界	对一定范围的所有角色（包括我军）进行冰冻攻击，被攻击者将每回合减少灵力
	雷电结界	向四面八方发出强烈的电流，敌我不分地进行攻击，被攻击者将每回合减少TP
	召回术	将我军单人召唤到自己身边
攻击型	闪电结界	对一定范围内的敌军进行闪电攻击，每回合追加伤害
	风力结界	召唤强大力量将周围的所有角色推开
	召唤能力	在一定范围内用召唤的怪物攻击所有人
	黑暗结界	以自己为中心，使一定范围内的角色(包括我军)的灵力回复值降低
[illegible]	加速结界	对我军单人施加魔法，使其被攻击后行动能力加快
	麻痹术	麻痹单人角色
	冰魔宗结阵	对屏幕内所有角色施加冰冻攻击使其冰冻，需要冰晶结界lv10和火焰结界lv10
高速型	行动力消耗术	提高一定区域角色(包括我军)的TP消耗率
	转移术	将特定地点的敌军转移到随机地点
	高级加速结界	在一定区域施加加速魔法，需要加速结界lv5和行动力消耗术lv5
辅助型	施毒术	在一定区域内散播毒药使所有角色进入中毒状态
	束缚之术	降低特定角色的最大TP值，增加灵力消耗值
	解脱之术	增加特定角色的最大TP值，减少灵力消耗值
	爆焰流光阵	对一定区域施加火焰攻击，被攻击者将被火焰包围，需要火焰结界lv10和冰晶结界lv10
	[illegible]阵	对屏幕内所有角色施加强烈的电攻击，需要雷电结界lv10和闪电结界lv10

体质只能转换一次，不过在体质转换后可以学到新的技能

转职后体质	可学新技能	技能效果
奥塞玛	天使的祈祷	以自己为中心，恢复我军一定体力，提升DEX，需要祈祷lv10
阿克涤塞特	提升TP	增加自己的TP
	圣魔急援阵	恢复整个屏幕内我军和敌军，并提升其灵力，需要祈祷lv10
塔理基温	天使的光辉	恢复一定范围内我军的体力，治疗异常状态，需要祈祷lv10
[illegible]	战神的护佑	恢复远距离的一定范围内的我军体力一部分，并提升攻击力，需要祈祷lv10
塞克轮	神圣的咒文	治疗一定范围内的我军异常状态，提升防御力，需要祈祷lv10

另外，在游戏中还有数种特殊体质，需要满足一定的条件才能转职，同时可以学到更有威力的技能，不过由于条件复杂，仅仅玩了两次游戏的我还没能研究出来……截稿时间又到了，所以只有请大家自己去钻研了哦！

在本文的最后，公布给大家一个消息，韩国已经发布了《西风狂诗曲：创世纪战III第三篇章》，大概再过几个月，中文版的"第三篇章"就会与大家见面了哦！■





文/神兵AWEI

序

就是他，狮之心的持有者。”奴隶贩子用剑指着竞技场中的男人，向他的主人陪着笑道。

不过，他的老爷好像不太高兴 “你要证明他是真的，我决不能再次出丑！”

“这当然”，奴隶贩的脸上依旧堆着笑，他向下面三个守卫挥了挥手，然后对那男人说：“听好了奴隶！你若不是狮之心的持有者的话……”

奴隶看来没什么反应，三支拔掉箭头的箭准确无误地射中了他，即使箭失去了杀伤力，他也承受不了冲击而倒下，在昏迷前的刹那，他听到有个声音在说，“离这人远点！”

你被潮湿冰冷的地表弄醒，一个鱼跃站起来，环顾四周，发现自己被困在地牢中，回想刚才中箭倒地的声音，百思不得其解。此时，一个半透明的物体慢慢在你面前形成，并说了句：“你好。”你吓了一跳，因为这就是你在昏迷前听到的声音。然后，那东西向你解释说它是一个远古的灵魂，是你身体的一部份，现在你被一个邪恶组织盯上了；那组织的人就在附近，时间无多，你得尽快把门锁弄开逃走。正当你琢磨是否相信那个奇怪灵魂的时候，听到门外传来刀剑碰撞声，有个声音大叫要找出持有狮之心的人。你一下子紧张起来，因为那很明显指的是自己。你到门边灵巧地把锁打开，趁着两个守卫把注意力放到战斗的空档，潜行逃出地牢（如果战力，也可以杀了他们取装备）。

刚出地牢，就见老远有一个身穿棕色长袍的老人正向这边跑来。他一见到你，皱着的眉头顿时舒展：“我……我总算找到你啦……呼……这里太危险了……快跟我走！去巴塞罗那（Barcelona）！”然后不由分说便扛着你施展了一个魔法……

你再次睁开眼，发现自己身处一座宏伟城市的郊外。体内的灵魂再次出现，你觉得危机已经远去，便连珠炮似地向灵魂发问。不用多久，你了解到自己是伟大的狮心王理查德的后代，而那个灵魂则是理查德的血脉中代代相传的守护神。这时，刚才那位老人也一边抱怨自己的传送魔法把他挂在树上，一边走了过来。自我介绍后，你才知道这位年老但依然神采飞扬的老者便是大名鼎鼎的利昂纳多·达芬奇（老顽童……）！达芬奇送给你几件装备，并且介绍了在巴塞罗那的几个大组织，他认为要保护自己的话，最好找个强大的组织并加入。最后，留下一句“有事就去我工作室找我”，便自顾自离开了（以下将进入主线部分，过程中部分未采用的分支任务会在后面的“派别任务篇”和“支线任务篇”中列出）。

第一部分 主线任务篇



第一章 巴塞罗那

现在只剩你一人了，简单检查一下装备后，提起脚步踏上寻找强大组织的路吧！你打算先在城门附近走走，结果在西边发现两只刚杀掉一个守卫的地精——地精同时也发现你了：“哈，又一个不幸的证人，要我们怎样处置你好呢？”“不，不，我对你们没恶意……”你随意撒个谎把两只地精骗得团团转。它们居然要求你去帮它们干活——进入巴塞罗那偷袭一番。“两只低能的废柴，还想要我帮忙？”你眨眨眼，答应下来。在离开那两个傻瓜后，你便径直去找城门口的卫兵老爷打小报告，俩卫兵给你一点打赏，大喝一声“这还了得?!”便操起家伙杀过去（你可以跟卫兵过去骗点经验，也可以帮助地精，进入巴塞罗那再回去报告便成）。

离开门卫向东，两个奇装异服的人在比武，还有个白胡子老头一旁观战。你看着过瘾，便上前与那老头搭讪。互通姓名后，得知这三人是来自东方的萨拉丁骑士（Knights of Saladin）。一听“骑士”，你便觉得这组织挺牛，很兴奋地要求加入。但那老头阿米尔（Amir）说西方人不能加入，最多只能混个“神宠之人”（Favored One）头衔。但你觉得这名头更帅气，便毫不犹豫地答应下来。阿米尔便给你第一个任务：寻找一个叫阿里胡班（Ali Huban）的商人。向两个比武的骑士套套情报，得到的就只有两点：一、阿里是个易容高手；二、去港口区碰运气。情报只有这么多，离开骑士的营地继续往树林中走，发现一具被吸干了血的尸体，捡起他落下的装备，去找门卫报告后拿点打赏，接着向巴塞罗那城内进发。

一踏进城内，你不由发出赞叹，这“欧洲明珠”的称号真不是吹的。在城里转了一圈，方向感顿失，好容易找到个人问了港口区（Port District）的方向，然后走到城的东南面进入港口区。港口的空气和城里的就是不一样，充满了海水的咸味和鱼的腥气。继续去找那个阿里胡班吧。

来到一所屋外有篱笆、而且屋顶也装有一些奇怪的仪器的房子前——看来这会是属于一个商人的？推门进去，却看到达芬奇悠闲地站着，原来这就是他说的工作室。闲聊中达芬奇谈到他的新发明——新型的速射十字弓，可他的另一个发明蒸汽机却和他闹翻了不肯干活：“我来跟它说吧，”你想看看那把弓到底有多厉害，便去和放在一边的蒸汽机交涉。你的口才不错，很快就说服了那台机器，但那东西说要一瓶水才能工作，翻翻背囊找瓶治疗药给它，一阵轰鸣后十字弓所需的齿轮便造好了。把东西交给达芬奇，他说现在只剩下一个透镜了，要你到伽利略（Galileo）在神庙区（Temple District）的天文台去取。离开前随手翻翻达芬奇身后的书架，找到一本《龙之历史》（History of the Dragons）。

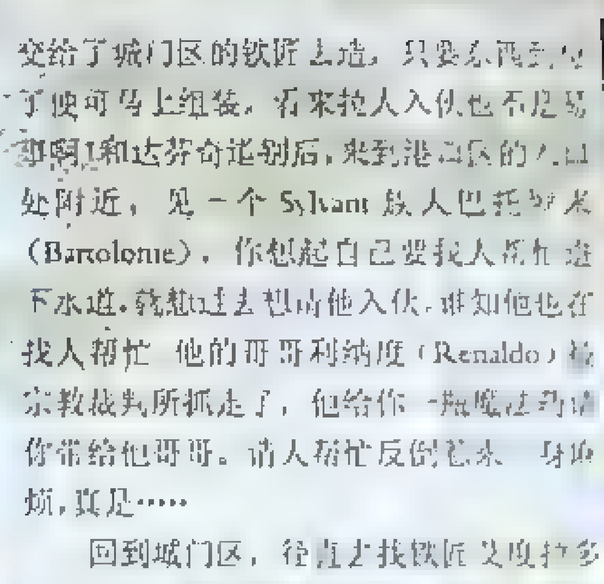
离开工作室，继续向北走，在一所毫不起眼的房子前停下，因为从窗户你看到里面有个衣着体面的人，大隐隐于市啊，阿里胡班原来躲在这里。很兴奋地进去一问，才知他根本不是什么阿里胡班，却是落泊的大文豪莎士比亚（Shakespear）……原来这家伙惹了一身债务，正躲在这构思一个新剧本《巴塞罗那商人》（大敬中……），以便赚钱还债。问题是他的债主夏洛克（Shylocke，应该是最出名的高利贷）把他的灵感泉源、名叫辛莉雅（Sytheria）的缪斯女神（MUSE）拿了去当抵押品。所以莎翁希望你能帮他去把缪丝要回来，顺带说说情，把还债时间再拖几天。

向莎翁道别后，你在下水道附近看到有个小朋友在求救。这个小鬼马里索（Marisol）说他的哥哥托玛斯（Tomas）在下水道失踪了。下水道……这种地方看来要找点帮手才能进去。安慰一下他后，你就离开去找人帮忙了。

来到酒店，向向消息灵通的老板娘有什么关于自己所接任务的情报。不料老板娘竟说自己就是那个易容大师阿里胡班（人妖……），“她”一听是阿米尔要你来的，马上写了封信给你带回去。你拿到信刚要离开，却听到邻座的争吵。此人正是把莎翁搞得焦头烂额的夏洛克，和他对骂的是另一个债务人科特斯（Cortes）。本来就对夏洛克无甚好感的你自然是不认同那家伙的说法，结果把这厮气得回去他在神庙区的住所。在和科特斯的交谈中得知，科特斯发现了新大陆，但回来时失去了一条手臂，他希望你能帮他找达芬奇制造一条机器臂，他会用只有他知道的宝藏来答谢你。达芬奇和自己都算是老相识了吧，一想到这样，你就拍拍胸脯表示没问题。

出了酒店，老远看到岸边船上站着一位美丽的女性，与这位女士攀谈后，得知她芳名叫伊莎贝拉，是位爱尔兰船长，想趁着英国和西班牙交战的机会让爱尔兰独立。但她害怕英军舰队中的巫师，要你帮她找找风卷轴（WIND SCROLL）以对抗英军巫师。美女所求自然是义不容辞，马上开始为美女找卷轴！

顺道经过达芬奇的工作室，问起科特斯的机械手，达老爷说有一部份零件交给了城门区的铁匠去造，只要东西造好了便可马上组装。看来拉人入伙也不是易事啊！和达芬奇道别后，来到港口区的入口处附近，见一个Sylvant族人巴托罗米（Bartolome）。你想起自己要找人帮忙进下水道，就想过去想请他入伙，谁知他也在找人帮忙：他的哥哥利纳度（Renaldo）被宗教裁判所抓走了，他给你一瓶魔法药请你带给他哥哥。请人帮忙反倒惹来一身麻烦，真是……



回到城门区，径直去找铁匠爱度拉多（Eduardo）要机械手的零件。他却说制作用的矿石（RED ORE）没货了，只有下水道的巨魔（Lava Troll）才有这种玩意。又是下水道……看来是非去不可了。出了铁匠铺，你记起北面有个中国商人旺财（Weng Choi?!）说他有特别货物，不知道有没有美女船长要的东西呢？去看看。来到商店一问，他果然有这东西，但条件是成为他的特别顾客（VIP……）才能购买。方法么，帮他找几本稀有的书。你摸摸身上，好像带有从达芬奇处得到的《龙之历史》，便交给他。旺财大喜过望，免费让你拿走那卷轴（同时还能买到超强的BOSS杀手：火药桶，另外七本分别是《Tome of Geomancy, Calle Perdida》，在Wielders的秘密基地；《Peotry Book》，在Goblin Buru Khan背后的密门；《Centuris》在Grand Inquisitor背后的密门；《History of the Crusade》，在夏洛克家中的宝箱；《History of the Fallen Spirit》：在Slaver Pit外面的山洞，有Daeva Wererat的那个；《History of the Inquisition》，在Tamplat Armory的箱子里面；《History of the Necromancer》，在木匠家里的地窖，必须接下Wielders或Inquisitor的任务）。

去找阿米尔交差后，他给你第二个任务，夺回萨拉丁骑士的圣物梦之碎片（Shard of Dreams）。阿米尔说它被城西树林中的强盗抢走了，而且他们似乎与奴隶贩子勾结。你一听到“奴隶贩子”，就想起自己在他们的据点（Slaver Pit）饱受折磨的事。好！等老子带齐人马去会会他们！

告别阿米尔后，来到城西北角神庙区的入口。这里被两个守卫封锁了，闲人免入。你说是达芬奇要你来的（其它什么人亦可，最好是审判官Inquisitor一类）他们便放行。来到神庙区，这里果然宗教气氛浓烈，到处都是教堂，在东边找到了一座有天文望远镜的特别建筑，伽利略的天文台。你记起达芬奇要你于这里拿到一组镜头，便打算进入。谁知门口的两个守卫却不允许，你骗他们自己是调查团的一员，他就让你进去了（口才不够的话可以在加入宗教裁判所或圣殿骑士后直接进入）。刚进门便看到了那座大型天文望远镜，充满好奇心的你怎能不去亲自观察一番（得到占星家Stargazer的Perk，效果是PE永久+1）？观察后顺手拆了达芬奇要的镜头组。

离开天文台，在附近看到审判官度明各（Inquisitor Dominguez）正在向上帝祷告，希望能以上帝之力净化神殿区各处的怨灵（那些蓝色的补充MANA的小球）。你见这任务没啥难度，主动提出帮忙。把他附近的小蓝球吸掉再找他报命，度明各感谢上帝聆听了他的祈祷，然后便离去了（如果口才足够的话可以说自己能看到灵魂，然后说你需要一些好装备来与邪恶对抗，这样可能额外拿到一些金币，吸收完后还可以再多要200金）。

此时听到北面好像有人在大叫。前去查看，大老远就见到一个疯子在攻击路旁的树木，破坏绿化是有罪的，阻止他吧。刚走过去，那人便自报家门，说自己叫塞万提斯（Cervantes，《唐·吉柯德》的作者），正在追踪一个叫La Bestia的怪物。你见他疯疯癫癫，生怕再闹出什么乱子，便答应他一起去追。这家伙就会不断地去攻击树木，最后跑去冒犯大教堂前的骑士，为了救他，你杀了骑士，这人实在太疯狂了。摆脱麻烦后，你提议由你来带路，塞万提斯老爷便乖乖地跟着你走（以下将进入派别分支部分，本文以加入宗教裁判所为例，其它派别攻略详见后文任务表）。

第二章 宗教裁判所的新人

在巴塞罗那城呆了一段时间，你的所见所闻都表明宗教裁判所的势力极为强大。想起达芬奇老爷给你的忠告，而且你好歹也是堂堂 FF 大神和 BAL 大神的信徒，尽管这和上帝不沾边，你还是决定加入宗教裁判所当一名审判官。

进入在东北方的宗教裁判所，审判官拉菲尔（Rapheir）对你希望加入的想法高度赞赏，说要成为一名合格的审判官，就必须通过一系列试炼。你表示决心毫无动摇，他给出第一个任务：去天文台附近帮助审判官度明各。等等，这事你好像已经解决了吧，赶快和拉菲尔说。拉老爷对你的效率之高再次表示赞赏，然后……他说："要加入我们不是件易事呀，你知道，干我们这行拥有的权力是很大的，所以，我们需要你对宗教裁判所作出一些奉献来表示你的忠诚，嗯，数目很少的，也就一千金币罢了。"一千金……这真是强盗的行为！你翻翻口袋，表示没这么多钱。拉菲尔看来很失望，便说："这样吧，等你找到足够的钱再来，上帝会保佑你的，孩子。现在，我有点事……"

离开宗教裁判所，你满脑子都是金币的问题。一想到钱，你突然记起可怜的莎翁和科特斯的秘宝，并想起了他们的债主：夏洛克。听说夏洛克就在神庙区，在附近走一圈，用不了多久便找到了。这家伙开口闭口都是钱，说想要取回缪丝的话，便要花五百块钱买条钥匙去赌哪一个箱子中藏着她。你成功地把价钱压到三百（口才），而且幸运地，你选中了放着缪丝的箱子（SL 嘛，夏洛克的表情不大好看。另外，这其中一个箱子有旺财型的书，可以用开锁尝试）。你也提到了莎翁的债务问题，向夏洛克保证莎翁的新剧本会很走红。好商的如意算盘是打得很响的，他同意将还款日期再后延一点。

解决问题后，你望望身边那个整天叫着"怪物！"的塞万提斯老爷，说："走吧，我们到下水道去。"在宗教裁判所北面便有一个下水道入口，拉开闸门进入吧。刚钻进下水道，便听到里面传来刀剑碰撞声，果然是非之地啊！很快便看到两帮人血战，一方看装束像是盗贼（Thiefs），另一边却是一群叫人（乞丐，Beggers）。两帮人打完后各自散去，你吞了吞口水，握紧剑去寻找铁匠所要的矿石和马里索的哥哥。

沿着路向东走，路上见到许多鼠人四处跑，你很紧张地注意着它们什么时候会发难。幸好它们在各顾各，没人理你。在东方你找到了通往乞丐巢穴（Hall of Beggers）的路。一进去便感到一阵浓烈的腐败气息袭来。果然，没走多远便发现一帮不死生物。"以 BAL 大神的名义！安息吧！"你使出由 BAL 大神亲自传授的大顺劈，和塞老爷就这样一路杀过去，在北面找到了进入巨魔地盘的路（建议装备上带抗火属性和带冰攻击属性的武器防具）。

进去便见一只熔岩巨魔守在路口，它问你来这儿作甚。你很和气地回答"来买点矿石"，谁知那东西大叫一声"人类都不是好东西！"就向你扑来。无奈之中，怪物你便给我败吧！为什么总有人喜欢打打杀杀呢？一路过关斩将，找到了这个洞的主人——巨魔大王（Troll Master）。解决它后，在其身边的箱中找到矿石，而且还发现它身后的墙有点古怪。仔细搜索，发现了一道暗门，打开便见到一个小孩——马里索的哥哥托玛斯。他一番感谢后自行离开，你也觉得此地不宜久留，回到地面。

带着矿石找铁匠，他很快帮你完成了零件。接下来去找达芬奇。达芬奇看到塞万提斯便骂他是个蠢货：竟然把一支附有魔法的毛笔拿去写作。这倒好，写出来的东西成真了。解决的办法只有回到那东西被创造的地方，去消灭它。塞老爷说他是在巴塞罗那海岸的一个破败的风车下进行创作的，这下好办，去那便成了。知道如何解决塞万提斯的问题后，你便拿出零件，请达芬奇帮忙组合。强者就是强者，达老爷眨眼间便完成了机械臂。你嘻嘻地说："这里还有样东西呢"，说罢交给达老爷那组镜头，达芬奇一看到双眼顿时放出光来，很快，他便将一把连射十字弓造好了。把东西都交接过后，下一步是去找莎翁。

才华横溢的莎翁没有了缪丝女神竟然是一个字也写不出来，所以当你把装有缪丝的笼子放到他面前时，他高兴得眼泪水都要流出来了。当你再把夏洛克同意延期的好消息告诉他时，莎翁感激的说了一大堆天花乱坠的话后，还送你一本《演讲与口才》（使用后口才+15，要是你为女性角色的话，还会给你一枚戒指，这肉麻的家伙……）。

离开后，到酒店找到科特斯，帮他把手臂装上。他千恩万谢，在地图上标出秘宝的所在，并邀你一同前往，好，又多一个伙伴。和塞老爷和科特斯坐下喝了点东西，你翻翻背包，看到了美女船长要的卷轴，就拉起两人动身到码头去。见过依莎贝拉，交给她摸风卷轴，得到一个香吻和一点报酬后，你满心喜欢地离开了。

去下水道口找到马里索，告诉他托玛斯已经安全，小家伙欢天喜地的跑开了。你数数包包里的钱，好像已经够一千了呀，事不宜迟，马上找拉菲尔去。来到裁判所，拉菲尔那家伙一见钱眼便开了，马上就同意你加入审判官队伍。接下来，他说到了巴塞罗那城的问题：在下水道住着一帮异端的邪恶东西，那是一群会变形的生物，拉菲尔希望你能解决他们。变形……看来这指的是那帮叫人乞丐了，沦落街头已经够可怜了还要被裁判所追杀。不过，同情是一回事，命令却是另一回事，权衡利弊，你还是带着两个伙伴进入下水道。三人奋勇作战，鼠人们被全灭了，回去找拉菲尔，他对你的行动很满意，并指出，要成为一个真正的审判官，一根审判官的权杖是必需的，你应该去森林（El Bosque）找伐木工人要根黑木（Dark Wood）回来。

第三章 复仇记

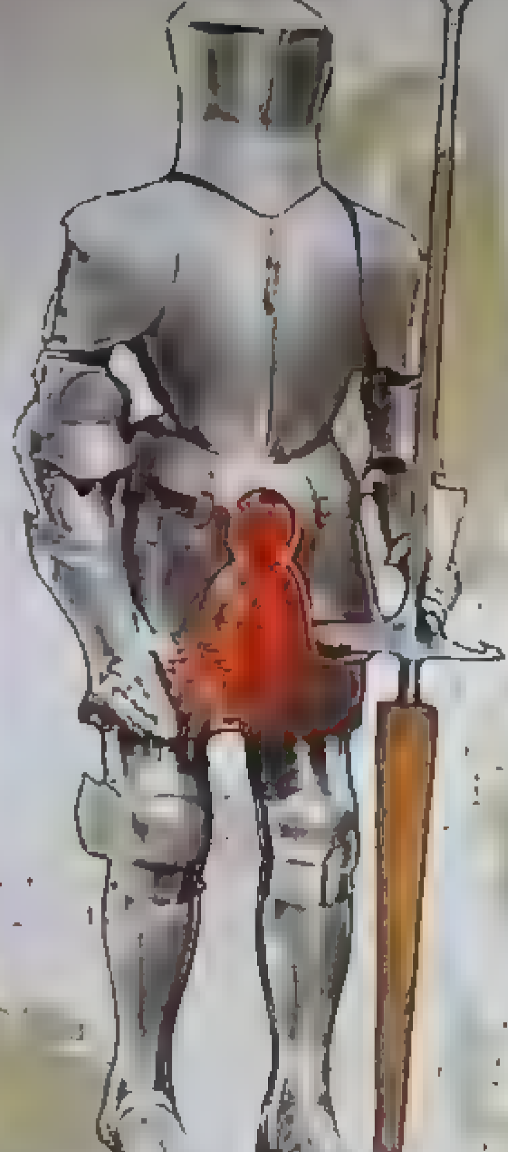
城里的事已经干得七七八八，收拾一下装备，和科特斯他们一起出城去吧。来到十字路口，只见一个高贵的圣殿骑士守在那里。和他打个招呼，这位骑士自称名叫伊斯特班（Sir Esteban），是负责通往巴塞罗那的要道安全的人。最近这里冒出了各种奇怪的家伙，令他烦恼不堪。你就很自觉地申请帮他解决问题：把这地区的黄蜂、地精和强盗解决掉。在西北方能找到一窝的黄蜂，将其消灭干净（小心中毒）。再把路上看到的地精全数杀掉，最后走到东南角，看到那三个强盗。慈悲的你想着尽可能少杀人，和强盗头子进行交涉交涉，让他们自行离开（骗他们将自己酬金的一半分给他们，或是给他 30 金币让他们离开一会；你是 Demonkin 的话，可以跟他拉拉关系）。问题都解决后，向伊斯特班爵士汇报，然后继续西行（从南面离开便是巴塞罗那海岸，我们先不去那里）。

进入林区，老远便能看到伐木工的房子。伐木工站在屋外，找他要一根黑木。他说存放黑木的地窖现在被一群邪恶的东西占据了，没法下去。你带着两人进入刚打开的地窖门，马上闻到一股熟悉的恶臭，又是不死生物！塞万提斯老爷大叫着"怪物！怪物呀！"便和你跟科特斯一起杀过去。一阵腥风血雨后，地窖的怪物都回归地府了。拖着疲倦且沾满黑血的身体，你回到地面找木工交差（别忘了拿《History of the Necromancer》这本书）。木工很爽快的把黑木交给你。你刚打算拿着东西回去复命，突然想起阿米尔还要你去把萨拉丁的圣物找回来。现在刚好有两个伙伴，何不去教训一下那帮奴隶贩子？

你们穿过树林来到河边，遇到一地精头领古姆替（Grumdrum），它要你去把森林女神（Dryad）干掉，不答应的话便要受死。你看到它们人多，先假意答应，然后照它的话用北面的黄色传送水晶来到河中央。在这里，你见到了美丽的女神。心想要是莎士比亚也来了肯定是要肉麻上半天的废话。你向女神表示，自己根本没有要伤害她的意思。女神姐姐想出个办法，请你去料理古姆替。

你回去后，找古姆替骗它说已经把森林女神解决了，它就会兴冲冲地过去察看。才刚露头，便被女神姐姐一个落雷劈成废柴。此后，女神姐姐要你帮她去西北方的地精营地，做掉它们的可汗。美女当前，自然是无法拒绝了。在回河边，这时地精们就全以你为敌了。举起武器一顿乱砍，杀到东南面，看见有个巴塞罗那的守卫被关在那里。把这个名叫柯尼斯托（Ernesto）的家伙救出来后，他也加入你的队伍。现在，你率领这个四人武装集团，向南行去找奴隶贩子们的晦气。

你带着伙伴穿过这污烟瘴气之地，来到西面的据点入口——也就是一开始你逃出来的地方。进入后，把前来阻拦的强盗一一砍倒，费不了多少时间，便碰到那可恶的奴隶贩子头头。这厮一看到你，吓得差点把裤子尿湿，他求你放他一条生路。想起昔日的情境，你哪里肯放过他？！将他就地正法后，你从他身上找到了阿米尔要的萨拉丁圣物——梦之碎片。



回到河边，一首诡异的歌就在你脑中响起——"美丽的女神在河中召唤你，勇敢的少年啊快去杀掉地精……"你听出一身冷汗，接下来便急忙带着众人向着西北方的地精营地前进，经过一个满是变异鱼的山洞后，来到地精的大本营。刚出洞口，一个地精便向你问话。你可不想一开始就打打杀杀，就谎称是古姆替的朋友，它就会放你通行（或者说是来进见地精可汗之类）。

你们一行在营地的西面碰到几个地精猎人，从他们那买下一把叫"EVERLASTING"的地精杀手战锤（孬毁但实用），回到营地，来到营地的西北角，看到地精们抓到一个审判官。大家都算是一场同事，怎能见死不救？你叫这个叫达殊（Darsh）的审判官跟你一起走（如果说要偷偷溜出去会被骂没胆……），刚想动身，门外一只地精便大声喝叫"你想带他到哪里去？！"你撒谎说是可汗要吃这个审判官，这蠢货嘀咕了两句就不再发话（要是觉得不能保护达殊的话，便先让他到进来的山洞等你，地精问话时答要把审判官带到古姆替处即可）。

你带着一干人等找到在北面的山洞，这就是可汗之所。你身上的圣魂认出这个地精可汗是远古的恶魂之一，要你小心应付。你挥舞手中的地精杀手，冲向头头。在洞的深处，一行人终于见到这个小胡子和大嘴巴的地精可汗，五人集团再加上强大的"EVERLASTING"，地精可汗终于倒下了（要点：先把它身边的地精都解决掉，不然它会补血）。你在它身后的（有陷阱）宝箱中找到不少装备和一本旺财型的诗集，让众人调整到最佳状态后，一路杀回去（这时全部地精都以你为敌）。

好不容易回到河边，找到女神姐姐汇报战果，她送给你一粒珍珠和一瓶 LK 永久+1 的药水。你想既然有传送水晶，何必用走的呢？于是利用路口的蓝色水晶来到十字路口（可能会有传送出错的问题，和 LK 有关）。现在该是解决塞万提斯和科特斯自己的问题的时候了。从十字路口向南来到巴塞罗那海岸的风车处，塞老爷的作品：唐·吉诃德便会出现。跟这个虚构出来的家伙谈谈，让它认识到自己并不是真的之后，它便 BIU 的一声消失了。与此同时，塞万提斯老爷也不再疯疯癫癫，他向你道谢，送你一对手套后离开。



第四章 地牢里的朋友

继续向南，忽然看到前面有个飘浮着的鬼魂，硬指你说你是杀它的凶手。和它解释清楚后，知道它是在一个多月前被人谋杀的船长莫雷斯（Captain Morales）。船长告诉你应该有个船员见到这件事的，它的船——曾经的，应该还停在港口区。离开船长后，按着科特斯在地图上的标记，从海岸的西边来到一个废墟。

在这场激战后，来到废墟西南部，这时科特斯向河对岸念了句咒语，一个小路从河中升起。沿着路进入一个隐蔽的山洞。嗯，阴森了点，借火光一看，洞中央有一巨龙的尸骨横在那里。科特斯拿到钱后，便离开去找夏洛克还债了（老实人……）。他留下一颗名叫龙眼的宝石给你，你拾起它来到龙的头骨附近，一扇暗门就打开了。进去搜刮一番后出来，这里的水手亡灵却开始向你展开攻击，在轻松解决后离开此地。

回到城门区后，审判官达殊很感激你的救助，为此他向上天祈求了你一番。在送你一个他最珍视护身符后，他就独自回去宗教裁判所。你把傻呼呼的柯尼斯托打发走后（如果他还未战死的话），自个儿去找阿米尔老爷。阿米尔一看见本族的圣物回来了，自然少不了一顿顶礼膜拜。此后，阿米尔对你说，已经证明了你对骑士团的忠心，接下来轮到测试你对骑士团的崇敬——给我们弄拉宝石来证明吧（萨拉丁强盗团……）。你自己身上倒是有颗价值不菲的珍珠和龙眼，但这可是女神姐姐和科特斯送给你的礼物，怎能让给这个糟老头？！于是你说没有宝石，阿米尔就让你去想办法。

把阿米尔的事放到一边，先去神庙区找拉菲尔审判官复命。拉菲尔对黑木很满意，他说要使权杖拥有神圣的力量，因此要将神圣遗物的一部分与这黑木融合。为此，他派你到大教堂中的陵墓室去取得圣·巴索洛缪（Saint Batholomew）的头发。来到大教堂，与守门的圣殿骑士说是拉菲尔派你来的，他便会让你进入。推开两座楼梯中间的门，进入陵墓室，你想着圣物一般都会有机关，就仔细搜索了一下，果然如此。解除后，从棺木中取得圣人的头发。回去找拉菲尔，他说现在物品已经齐备了，你得上裁判所的地下去找大审判官托奎马达（Grand Inquisitor Torquemada）帮你制作，并提示说他的办公室就在密门的后面。

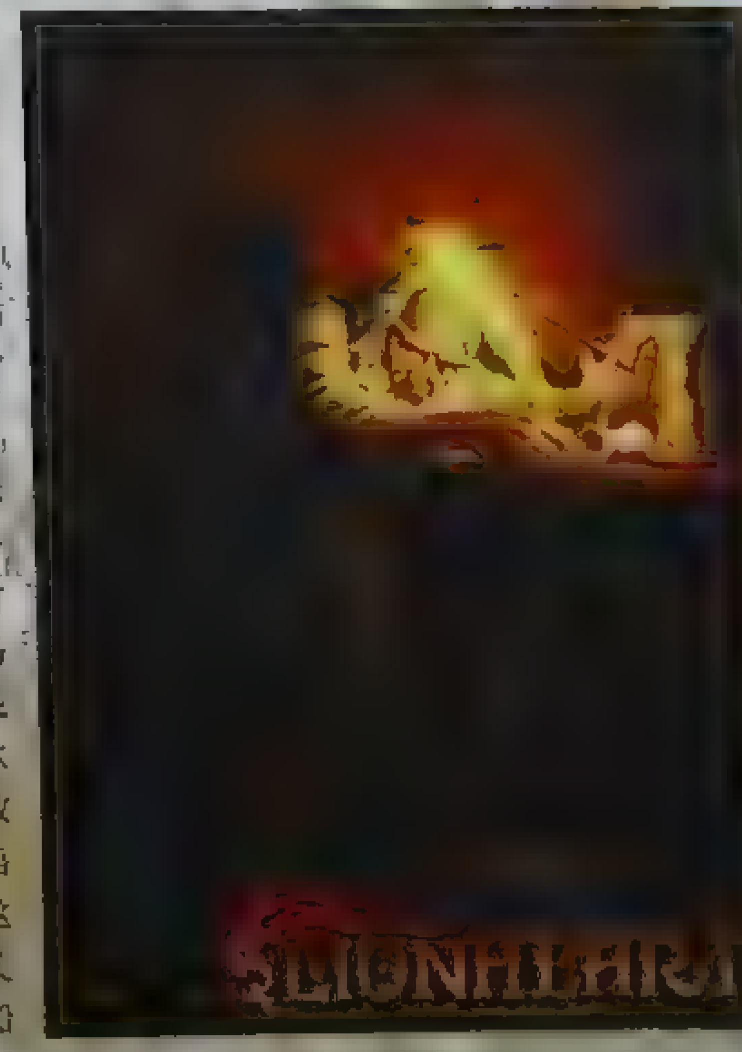
走右边的楼梯下到地牢，见到守在这里的审判官，你说要在这里学习审问的艺术，他交给你一条钥匙让你自己去找犯人实习。这里的北墙有密门的问题，检查一下后墙便打开了，里面就是大审判官的办公室。在他完成你的审判官权杖后，你随口问他有什么需要为他效劳的。这老家伙就说巴塞罗那城外那群地精危害到城市的安全，要你去把它们的可汗料理掉。你一听就乐了，这不是明摆着的馅饼吗？和他说你已经把那东西干掉了，托奎马达便上前拍拍肩，好好奖励了你一番。

与大审判官道别后，你想看看这里都关了些什么人，就自己在地牢参观。先在附近的箱中找到一根用来打开这里的魔法门的权杖（Scepter of the Chambers），要开监去门就点击它附近的一堆废物，那堆东西会自动组成一个十字架，要关掉的话则是点击十字架），然后一路来到第二层。一開楼梯就看到守卫们正在和一群不死生物交战。帮助守卫击退它们后，只见一个 Sylvant 族的人趴在地上，猛然想起港口区有个 Sylvant 人巴托罗米要你去救他的同乡利纳度。你便把身上那瓶魔法水交给他，只见那人喝完后便变成一缕轻烟消失了。继续前行，来到地牢西面，只见一个学者模样的人被关在此。一问才知，他就是因为研究魔法而被抓起来的伽利略！你想救这个伟大的人出来，但他却拒绝了，并要你去救他被关在第一层的朋友：浮士德（Faust）。你一口答应下来，回到第一层，很快就找到与众不同的浮士德（一个穿抢眼服饰子的人），用审判官给你的钥匙开门后，他就会自己用魔法逃走。回去找伽利略报告，他便教你一招，名为"伽利略的魔法蓄能"（Galileo's Magic Battery）的 Perk。

这里已经无事可干，上去找拉菲尔报告说权杖完成了。他说有个很紧急的任务要你这样有能力的强者去做：就是去地精的营地救一个被抓走的审判官达殊。达殊？！这家伙你已经救了呀。听到这个惊人惊喜的消息，拉菲尔的嘴就合不拢啦。他向上帝祷告说你是神派来的使者什么的，然后便交给你最后也是最重要的任务，找出巴塞罗那地下党（Wielder）的大本营：迷失之洞。你问他们现在有没有什么可供追查的线索，他叫你到孕妇商人昆因（Quinn）处试试。

离开裁判所后，你没有马上去找昆因，事实上，你身上的魔法治疗本来也是审判官们的宣判理由之一，所以你不想那些地下党因为"异端"这个理由成为狱中冤魂。因此，你打算去解决另一件事：找出杀害莫雷斯船长的凶手。来到港口区，路过看到的巴托罗米，告诉他利纳度已经成功逃走，巴托罗米衷心的感谢后离去。

你来到码头，寻找那个目睹案发经过的水手。你觉得一个头上戴着帽子的水手好像有点问题，走过去问他，谁知他的舌头被人割了，成了哑巴。看来那凶手不简单，你使用尽一切办法让他道出心中所想，一轮指手划脚之后，你得知目击证人是个 DEMOKIN，而他目前在酒店里。事不宜迟，马上赶到酒店，在角落找到那个 DEMOKIN 水手。这家伙始终都不敢说出凶手是谁，但言语间明显地提到"她"。这下真相大白，想不到美女船长竟是凶手。到船



了和西对垒，依靠马打伏造谣言，他希望法国的斯卡最为了挑起英国和西班牙的战争，好让瓦尔一借机独立。在你的劝说下，他终于醒悟过来，自首去了（可以向他勒索，也可以去中间门上的公爵处打小报告）。你觉得做好事后心里真是特舒畅，便开心地回去找莫雷斯船长。

路过港口区下水道附近，看到有人在屋子里切割宝石，就想进去找他买一颗带给阿米尔。把门锁打开后进入，那人见到你马上表现得很紧张。你叫他放轻松，表示自己不是飞贼，并让他卖一颗宝石给你。杀价后以50个金币的价格买到一颗宝石。带着它去找阿米尔，他马上认同了你对萨拉丁的崇敬，然后他让你进入神灯中，让梦之灯神对你进行最后的试炼。灯神在见到你后，就叫你选择要进行武力或是智力的试炼。你对自己的脑瓜还是很有信心的，就选择智力。连续答对三条问题后（随机），灯神便送你新月学者的 PERK（Scholar of the Crescent，IN+1，口才+10）；并让你得到"神宠之人"的称号。告别阿米尔和他的骑士后，去海岸找到莫雷斯船长，船长在知道真相后便安息了。你在它呆过的地方附近找到了报酬。

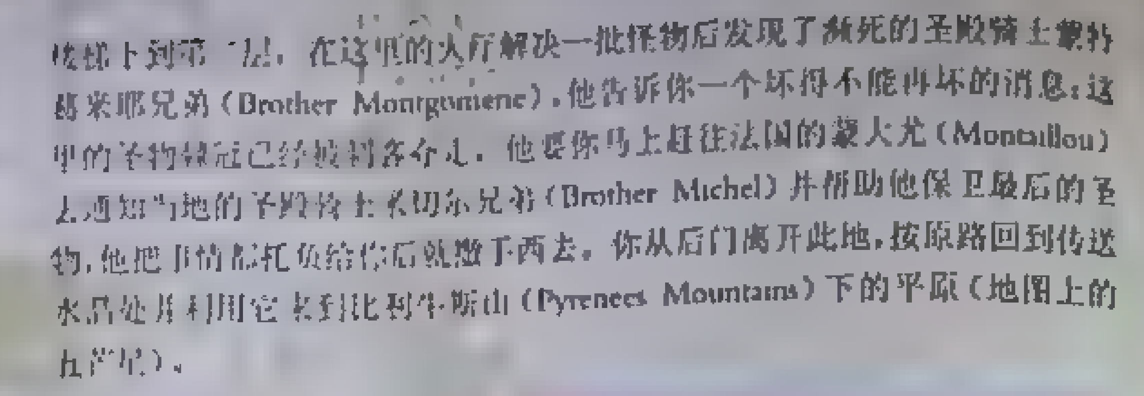
第五章 迷失之街

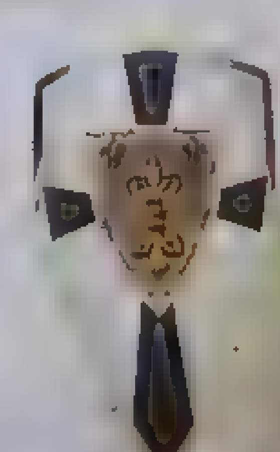
翻翻身上的本本，上面记下的任务应该都完成了，最后该去找旺财的邻居，商人昆因。进去后，问他地下党的事，他却反问你怎会认为他知道地下党的消息。你只好说自己有一些关于魔法的疑问想找精通魔法的地下党解答。昆因在半信半疑中要你使用架上的书来证明自己体内的魔法潜能——他认为审判官是不可能有这能力的。这难不倒你，成功后昆因便交给你一条能够看到地下党设置的密门的项链，并指示说门就在西边。离开草药店，顺便到旺财处送他几本书，还进行了补给，然后就来到西边的墙脚。借助项链的力量，很快就发现了密门所在，通过它后就是地下党的秘密基地，设在灵界的迷失之街。

你不敢在此久留，马上回拉菲尔处报告自己的发现。当拉菲尔问到地下党的确切位置时，你犹豫了。一番思想斗争后，你最后还是没将迷失之街的入口说出来（这样 WIELDER 的基地便会继续存在，若是供出的话，事后那里便会被占领）。拉菲尔虽然失望，但你现在已经证明了自己的能力和对裁判所的贡献。他便说要将一个重任交托于你，并和你一同前往大教堂去见贾韦尔王（Lord Javier）。

在大教堂，你见到了贾韦尔王和他的父亲，也就是大审判官托克马达。他们向你透露了现在正有一个邪恶的组织在计划夺走圣物，用来进行未知的邪恶计划。他们打算派你前往蒙特塞拉特（Montserrat，历史上在美洲，但在游戏中却是西班牙属地）去保护藏在那里的圣物。在你的地图标出蒙特塞拉特后，你被告知利用十字路口的水晶过去。事不宜迟，收拾好行囊后就踏上征途吧，在路上你一直想，对你不利的刺客是不是也和这次的事件有关？

通过传送水晶，眨眼间来到蒙特塞拉特。你走不了多远就碰上大群叫 Snakeblood 的怪物，这些怪物的攻击带毒，小心把它们料理完后，你心里就有一种不祥的预感。你开始注意隐藏自己，尽量避免跟这群怪物作正面交锋，一直来到圣物的收藏地：蒙特塞拉特议会（Montserrat Chamber）。开门进去，发现事态严重，地上全是圣殿骑士和审判者们的尸体。不远处的是大批的怪物，这里已经被攻占了？！你从西南方的楼梯下到第二层，在这里的大厅解决一批怪物后发现了濒死的圣殿骑士蒙特哥梅耶兄弟（Brother Montgomerie），他告诉你一个坏得不能再坏的消息：这里的圣物早已经被刺客夺走。他要你马上赶往法国的蒙大尤（Montaillou）去通知当地的圣殿骑士米切尔兄弟（Brother Michel）并帮助他保卫最后的圣物，他把事情都托付给你后就撒手西去。你从后门离开此地，按原路回到传送水晶处并利用它来到比利牛斯山（Pyrenees Mountains）下的平原（地图上的五芒星）。







第六章 诺查丹马斯

你才刚站稳，就有一个审判官戴高（Diego）想你帮他去消灭在此地北部的黑暗审判官（Dark Inquisitor）。小心穿过一片古怪的植物后（靠近会放毒），找到那黑暗审判官，一轮恶战把他解决后，戴高便会离开。你从北面进入冰天雪地的比利牛斯山，一路上遇到不少石泰坦（Rock Titan）和食人魔（Orge）。走到一半后，发现前路被一面石墙堵住，想破坏它看来不太可能，你在东面找到个山洞，心想这地方应该可以通过吧。当你差不多要到达出口时，却被一股无形的力量硬生生地推到一个山洞中。你内在的圣魂警告你，这洞中潜伏着一个强大的远古恶灵，但你对自己充满信心，于是去和那怪物打个照面。那家伙看来是听从另一个恶灵指挥的，但你发现它的脑子有问题，就问"你这样强大，为什么都要听从别人呢？"它一想，有道理！就跑去和它上司夺权，不再理你了（如果要开战的话请有心理准备，它会分身）。

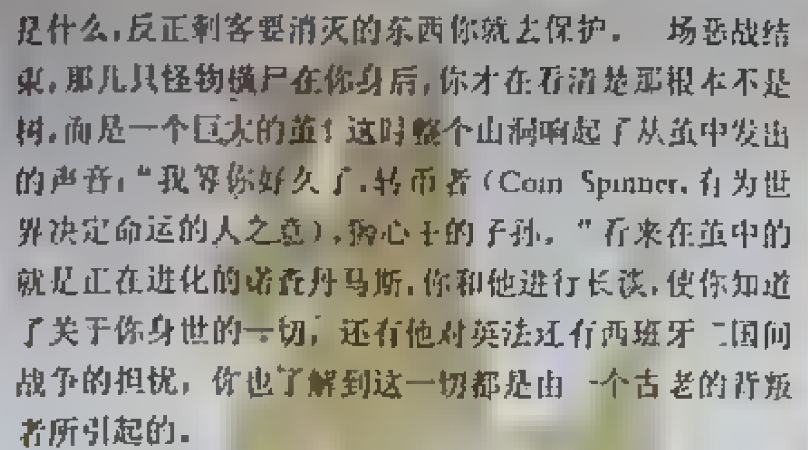
离开山洞继续往北，不久就能发现一座传送水晶，你马上用它离开这鬼地方。到达蒙大尤后，听到附近山顶上好像有爆炸声，上去看看。竟然是达芬奇这家伙开着飞机来了！他叫你去帮他找一块灵魂宝石（Spirit Gem）来修理这该死的飞机，宝石在一个叫基努米（Guillaume）的商人处。他还告诉你此地附近是预言家诺查丹马斯（Nostradamus）的隐居处，达老爷建议你最好向问当地人，在到他的家后去拜访一下。

进入市区问人，得知米切尔兄弟就住在南部，门口有个很显眼的守卫：一个石泰坦，和这大家伙交涉后它会让路。进去通知米切尔兄弟：蒙特塞拉特已经被攻占，圣物亦被抢走。他表示自己年事已高，希望你能代替他去守卫圣枪。得知圣枪所在：圣殿骑士墓（Templar Crypt）后，向米切尔兄弟告别，去找当地的市长（Mayor）打听一下诺查丹马斯的位置。可惜的是，市长并不知道，不过他要你去做另一件事。他告诉你他的情妇碧翠丝（Beatrice）为了避开审判官，变成了一只鸡逃入森林，请你找到她并让她恢复原状……真是……

离开市长办公室，到森林去抓鸡。先去树林的西边，鸡没找到，却见到了达芬奇说的商人基努米。商人说装有灵魂宝石的箱子被当地的审判官抢走了，要你自己去教堂想办法。再来北面的树林，好好地搜索一下，就发现这只特别的"鸡"。现在"鸡"找到了，要如何让她变成人呢？还是先带着它吧，帮达老爷找宝石要紧。来到教堂，这里的审判官傲慢的语气让你反感，交涉之后，他最终同意你拿走灵魂宝石（箱子就在旁边，偷也可以）。把宝石带给达芬奇后，他修好飞机飞走了。你想起刚才那审判官说此地有一个女巫，她可能帮得上这只"鸡"的忙。

来到东南面的森林，在其中发现一所别具一格的房子，里面就住着那个女巫。刚进屋，你体内的圣魂就说：这个女巫的真身是掌管谎言的恶灵。但女巫说她已经改邪归正。你告诉她，"要证明自己的话，就把这只鸡还原吧"。女巫笑了笑，念上一段咒语，鸡就变回碧翠丝。你认为像远古恶灵这样的人物应该一定知道诺查丹马斯的所在的。果然，她马上就在你的地图上指出诺爷的藏身之所（Nostredames's Cave）。回镇上找到市长覆命，你就可以在他那里购买魔法用品。

在补充所需后，你动身去拜访诺查丹马斯。当地负责保护诺老爷的僧侣在确定你不是前来入侵的刺客后，就求你去救深在洞中的预言家，并说他已经和一个伟大的灵魂融合进化到更高等的生命形态，不再是人类的样子。一路上你帮助此地的泰坦和僧侣消灭入侵的刺客和怪物，最后找到诺查丹马斯藏身的山洞。进入后你看到几个怪物刺客想毁灭一棵像树一般的东西，你也不管它是什么，反正刺客要消灭的东西你就去保护。一场恶战结束，那几只怪物横尸在你身后，你才看清楚那根本不是树，而是一个巨大的茧！这时整个山洞响起了从茧中发出的声音："我等你好久了，转币者（Coin Spinner，有为世界决定命运的人之意），狮心王的子孙。"看来在茧中的就是正在进化的诺查丹马斯，你和他进行长谈，使你知道了关于你身世的一切，还有他对英法还有西班牙三国间战争的担忧，你也了解到这一切都是由一个古老的背叛者所引起的。



从身后的传送门离开后，你回到蒙大尤，在稍作休息后就前往圣殿骑士墓保卫圣枪。这里也已经遭到了刺客的入侵，你紧随着刺客进入墓中，四周便响起一个空洞的声音："选择吧！你面前的三个棺材，你想得到圣物就选择吧！"看来这是在古时留下来看守此地的保卫者。你随便选一个打开后，棺木里便跑出来几只不死生物，轻松消灭它们。一个唤作守卫者的巨型骷髅就从后面的护栏中走出，把它也击倒后，你便得到了圣枪……世上有这么便宜的事吗？仔细一看，那"圣枪"只是根烧火棍而已。但你很快就从守卫者出来的地方发现密门，接下来就展开一场真正的对不死生物的较量（妖魔+迷宫）。

在第一层的某扇密门中，你找到一把对不死生物威力超强的战锤后，进入第二层。在这里你见到许多由当年战死的骑士所形成的不死圣骑士（Undead Templar），它们在死后依然在和这里的不死军团对抗并守卫着圣枪，而且它们的领袖便是已经死去的圣女贞德（Jeanne d'Arc）！可惜的是圣女根本就不信任你，无奈之下，你只能先去调查为什么圣女会变成这个样子。

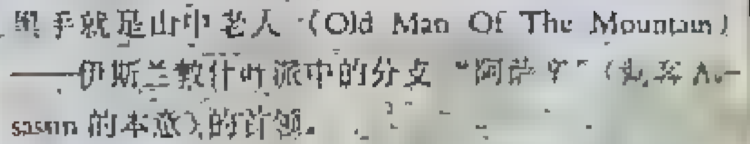
从她东面的路离开来到墓穴的中央，在这你发现一口特别的棺材，打开后在你四周出现了三个灵魂，就是贞德口中提到的幽灵议会（Spirit Council）。它们告诉你，贞德姐姐变成这样是因为在当年她被一个灯神诅咒了，并求你拯救贞德这个"虔诚的孩子"（Pious Girl）。回去再和贞德谈谈，在提到"虔诚的孩子"后她终于相信你了。命令其它不死骑士打开进入圣枪之墓的通道后，贞德便加入助你一臂之力，和贞德姐姐来到第三层，一眼就看到了在机关后面的神灯。费一番功夫打开护栏，终于拿到这个让贞姐姐受尽折磨的神灯。向灯神许愿解除加在贞德身上的诅咒后（口才够高也可以许别的愿），圣女的灵魂就不再被禁锢于此地。送走她后，你打开尽头的几个棺材启动机关，用传送点进入放有圣枪的墓室。正如你所想，刺客已经来到这里了，经过一场大战，他终于在你刚猛的大顺劈下不支倒地。按老传统解除掉这个华丽棺材上的机关后，你得到了圣枪。

刚回到蒙大尤，你看到了如同人间地狱般的景像，房子被毁，人民被杀，英国人已经利用灵界通道入侵这里了！回去找米切尔兄弟报告你已经成功地拿到圣枪，他要你尽快赶回巴塞罗那，警告你的上司有关英国人的行动。你一路杀向传送水晶，却发现它已被捣毁。这时山顶传来一个圣殿骑士的声音，叫你用这里的传送门回去。

第七章 大阴谋

蒙大尤的传送门把你送回巴塞罗那的神庙区，但你发现这已经太迟了，城市陷入一片混乱，四处都是震天的喊杀声。你跟着一队骑士杀到十字路口，击败守在那里的英军和几个风暴魔像后，穿过传送门来到英国人建立的灵界通道，马不停蹄地冲杀过去，从另一边的出口来到了英国，确切地说是英国德鲁依的大本营（English Shrine）。

进入后就有一个圣殿骑士加入，他手下的小队也会跟着你一起作战。你发现英国佬好像很喜欢暗门，这座建筑当中有着大量的密室（这里补充 Mana 要用桌上的书）。进入第二层，这里的密室更多了。你好不容易绕个大弯来到南边，才找到真正进入下一层的楼梯。一路杀进第四层，你终于见到了这里的主人——德鲁依的首领。你看到他正跟十个刺客在商量些什么，当刺客离开后，他便"口桀口桀"地笑起来："有人自己送上门来了呀！狮心王的子孙，你认为你能活着走出这里吗？"他当然认为你不能，便嚣张地将他的计划全盘托出（恶棍的国际惯例……），要利用你身上狮心王的力量复活一条远古巨龙，然后依靠它让英国的旗帜在世界范围内飘扬！你也从他的话中听出真正的幕后黑手就是山中老人（Old Man Of The Mountain）——伊斯兰教什叶派中的分支"阿萨辛"（刺客 Assasin 的本意）的首领。



既然已经知道了足够的情报，就没必要废话了，便用剑指着这家伙骂道："你这个废柴！想我死吗？！那就来試呀！！"把这个狂妄的疯子砍了后，你在此地的深处见到了祖先狮心王理查德的巨型石像，你从石像中发现了"理查德的血指环"（Blood Ring of Richard the Lionhearted，增加10%的斩击钝击伤害和MC最大值30点），而后越过传送门，前往阿拉伯世界找山中老人作个了断。

在灵界中你受到两名刺客袭击，把他们引开逐一消灭后，踏入传送门来到炎热的阿拉穆特沙漠（Alamut Desert）。在沙漠中你找到个自称专门和阿萨辛派做生意的商人，在那里疯狂采购一番——你已很久都没有进行补给了。你买到一把强大的炽热之剑（Scorching Blade）。带着你的新武器，从东北角进入到流动沙丘（Shifting Dunes）。你在中部找到一个萨拉丁骑士，然后带着他向着东北方的阿拉穆特要塞（Alamut Fortress）前进。你们来到了要塞门前，远古恶灵沙之龙已经在此恭候多时。你握紧手中的炽热之剑，向着它砍劈过去……（可以说服它，不过要需要150口才）。



第八章 最终决战

阿拉穆特要塞，山中老人那充满阿拉伯风情的大本营。刚进门你就遇到一个刺客大师（可以说服避开），在打败他后，启动东西两边的机关后就走进通往第二层的楼梯。你闻到这里的空气中有一股刺鼻的酸味，心想这里可能会有奇怪的机关。走到一段下坡路时，突然听到后面好像有巨浪拍打的声音，而那股刺鼻的酸味变得更加浓烈。你想也没想就尽全力冲刺，避过了洪水般的酸液。你最后在东南面找到出口，来到第三层。你在西边碰到宿敌——山中老人，他在启动此地的机关后就离开了。这些机关既然是山中老人亲自启动的，那一定不简单，不能硬闯。在仔细观察后发现这些机关上面共有六个小洞，看大小刚好可以放点什么进去。你就在这里搜索有没有合适的东西，各个角落都翻遍后，你共找到了六个镶嵌着珠宝的头（有四个直接放着，有两个在暗门里面。找到四个就能进入下一层，找到六个则能得到一把神弓：圣火焰击（Bow of Fiery Smite））。你在拿到这张威力强大的弓后，就进入最后一层：黑暗圣堂。圣堂中央有个被几层机关把守的传送门，开关应该在附近……在圣堂的四角找到开关并启动，通向传送门之路打开了。你面对泛起蓝光的传送门作了个深呼吸，然后就进去面对山中老人（如果口才达到200而且见过诺查丹马斯的话，就可以兵不血刃的解决山中老人）。

蓝光过后，你一睁眼发现自己竟被传送到一个牢笼里面，这是个陷阱！你看看四周，只见伽利略和达芬奇两位也被关在另外的笼子里，而山中老人则对着一个圣物放声狂笑，原来他打算用圣物来重现几百年前的大灾变，让"真正的圣灵阿瑞曼（Ahriman）重回世间，向人们展示"真正的真理"！在这危急关头，达芬奇的发明圆盘坦克冲进来把困着你的笼子打破了。但山中老人并不感到意外，他向你道出事情的原委：原来山中老人也是正义的卫道士，但在某一天他和接触到一个"伟大的灵魂"，他开始相信这个灵指示他做的事才是真实的正义，因此才会搞出这么多事（口才足够的话，可以让他认识到那个灵魂的话是谎言，他就会追悔而死）。

事情都交待清楚后，山中老人就摇身一变成为一条混沌巨龙，而你和达芬奇他们也被铁栏阻隔。你对着达芬奇和伽利略两喊："老爷们！保护好自己！"然后拾起放在地上的圣十字架，借助FF大神的力量举剑冲向巨龙……那不断出现的召唤物在关闭伽利略附近的机关后就能消减召唤次数。

在战胜巨龙后，便迎来游戏的结局：1、黑暗结局（加入 DARK WIELDER）；2、山中老人逃走结局（如果在最后来不及杀死它的话）；3、山中老人死亡结局，根据达芬奇和伽利略的死活，也会引发不同结局。

第二部分：派别任务篇

■加入地下党 Wielders

反宗教裁判所的团体，从达方奇处打听就知道他们的接头人是昆因（Quinn），和他谈这件事，他会让你证明你的能力。之后他就会给你一条可以打通内面街门的项链，从那里进入地下党深陷的位面迷失之街（Lost Street）。

任务1：黑木（Dark Wood）

进入迷失之街后，和里面穿绿衣的法师萨塞切奥森（Cedric Alsen）交谈，他会让你去寻找黑木制作法杖。本任务与宗教裁判所相同，都是去森林找伐木工要。

任务2：给法杖注入灵魂

萨塞切在你取得黑木后，会让你去找加利略（Galileo）为你的法杖注入灵魂。你在宗教裁判所地下第一层找到他后，他说把灵魂封入了天文台中央的球状物。你到天文台敲碎那个球后便能为法杖注入灵魂。

任务3：消灭叛徒亡灵巫师（Necromancer）

萨塞切让你去追杀一个叛逃的亡灵巫师雷利肯（Rehcan），他躲在奴隶贩卖点（Slaver Pit）北部。找到他后他会劝你助他一臂之力，你也可以选择按原计划把他杀掉。如果帮助雷利肯，那你就会变成黑暗地下党（Dark Wielder），最终结局也会改变。如果选择杀掉他的话，那么在完事后捡起地上的恢复药水，回去找萨塞切复命即可。最后，负责监视宗教裁判所活动的萨塞切会派你去蒙特塞拉特（Monserrat）。

任务4：让变成树木的阿布（Bramble）恢复正常

他变成这样都是雷利肯害的，把从雷利肯身上得到的恢复药水给他即可。

任务5：五个水晶

此地有一个绿色水晶，触摸它后可以提高你的能力。旁边的地下党向你介绍全世界一共有五座这种绿水晶，每座都可以提高你的某项能力，in触摸过全部后，更能得到强大的力量。

它们分别在：地下党的迷失之街（也就是这块）、地精营金猎人的营地、诺查丹马斯的山洞（第一层）、美国德鲁依族地穴三层、阿拉伯特沙漠中的沙丘地图。

任务6：神秘的传送

通过那些传送门其中两个，你可以到达一个神秘的地方，其中一个在你完成了所有地下党任务后，可以找到一个灵魂，说服它可以得到一件甲；而另一个在进去后和那些灵魂对话（其中还有一个是诺可波罗），然后杀掉那个制造这里的巫师（Enchanter），就能得到"马可波罗之靴"以及"忽必烈之盔"。

■加入黑暗地下党 Dark Wielder

任务1：将召唤兽找到迷失之街

当你选择帮助雷利肯后，他就让你带一枚魂珠到地下党的总部迷失之街，在你到达后雷利肯便会出现，并且召唤出大批的不死生物将这里的地下党来个大灭绝……

任务2：找到骨杖

在消灭地下党后，雷利肯让你去找一把骨杖（Sceptre of Bone），传说这东西由达芬奇保管着。来到达芬奇家，你看到右边的桌子上的钢琴，写着"for Cecin"的奇怪字样，就试着在钢琴上弹奏"C、E、C、C、A"，果然在弹完后你便被传送到一个达芬奇的秘密仓库（其实应该说是军火库）。在这里其中一个箱子里你找到骨杖，你也看到了正在制作中的飞行器和其它重型武器。

任务3：追昆因（Quinn）加入黑暗地下党，嗯，或者让他消失

到酒店找到昆因，劝说他加入到雷利肯这边，要是不成功的话那就杀了他，完成后雷利肯也会让你去蒙特塞拉特（Monserrat）……

■加入圣殿骑士团 Knights Templar

圣殿骑士团是负责保护狮心王遗留下来的各种圣物的组织。成员多人四肢发达而且骑瓜比行天还硬。

任务1：除掉强盗本尼托（Benito）

如果你要加入圣殿骑士团，就到神殿区的骑士团总部找负责人奥里克爵士（Sir Auric），他会让你除掉一个名叫本尼托（Benito）的强盗，他相信这小贼就在港口区。你在港口区西部的城墙根下会遇到他突然跳出来收买路钱，你可以骗他让他自己逃跑，也可以让他来个身首异处。在完成后去回去找奥里克爵士，他会让你去大教堂（The Cathedral）见贾韦尔王（Lord Javier）。

任务2：捐献1000金币

贾韦尔王会让你表示一下诚意，不多不少一千块……

任务3：消灭地精斥候、鱼鲱和盗贼

就是十字路号伊斯特班爵士（Sir Esteban）的任务。

任务4：失踪的骑士

奥里克爵士会告诉你有个骑士在下水道执行任务时失踪了，要你去救他。这废物倒在盗贼的地盘中部，没半点骑士的风范。他一见到你就流出清泪两行，赶快带他出去然后找奥里克爵士交差吧。

任务5：铸造自己的狮盾（Lion Shield）

贾韦尔王要你去铸造一面象征自己的狮盾。到城门区找铁匠艾度拉多（Eduardo）帮你，他会让你先去帮他到下水道找他的祖传宝剑（Sword of Eduardo），抢了这把剑的家伙在乞丐巢穴（Hall of Beggers）的左上方，杀掉那很人后即可取得。你或者也可以劝他放弃要你去寻找。之后，铁匠要你去十字路口北面的裂痕峡谷（Scar Ravien）找磁性银矿（Magnetized Silver），这东西在峡谷的山洞里某个箱子里。东西齐备后属于你的狮盾铸造完成。

任务6：清剿奴隶贩子老巢（Slaver Pit）

I will be back!! 你报仇的时候到了……此任务与萨拉丁爵士的梦之碎片任务相同。完成后，贾韦尔王就会派你去蒙特塞拉特（Monserrat）保卫圣物。

■加入乞丐 Begger，其实就是鼠人……

进入下水道东边的通道，只来到乞帮的大本营（Hall of Beggers），帮主恩里盖（Enrique）就在此地的最南部。

任务1：帮助恩里盖取回他的剑

帮主的剑（Enrique's Short Sword）被盗贼偷走了，他希望你帮他"要"回来。从下水道西边的电梯（看起来像个铁栏，拉动墙上的铁链启动它）进入盗贼基地（Thieves Congregation），把美女首领和她前面一个无名盗贼杀掉就能取得（事实上，顺便把盗贼都除掉好了，不用跑来跑去）。

任务2：杀掉盗贼女首领朱妮塔·索莉丝（Juanita Suarez）

在任务一已经顺带完成了……

任务3：清空岩浆巨魔（Lava Troll）的洞窟

和恩里盖交谈，他说被这里的巨魔搞得不能安眠，要你去帮他解决。巨魔洞的入口在此地北面，也就是去找马里索的哥哥和布利特斯找矿石的地方。在完成以上两个任务时应该也顺带解决了。

任务4：偷走宗教裁判所（Inquisition）的圣杯

恩里盖和你说，乞丐之所以变成半人半鼠是因为被一只鼠人咬过。他想你去把圣杯偷到手，用来配制可以让乞丐还原为人的解药。圣杯在宗教裁判所地牢第一层的箱子里（从西边的楼梯下去），骗它旁边的看守的卫兵就可以拿到手。

任务5：找到治疗乞丐的方法

在得到圣杯后，恩里盖要你去找昆因（Quinn）试制解药。昆因告诉你需要原始鼠人（Prime Wererat）的血才能造出。这怪物在奴隶贩卖点（Slaver Pit）东方的山洞里，是一只远古恶灵。把它干掉后，拿到东西回去交差即可。

■加入盗贼 Thiefs

一旦加入就马上和乞丐为敌，谁叫他们争地盘呢？顺便提一下，盗贼的首领朱妮塔·索莉丝（Juanita Suarez）可是美女来哦……从下水道西边的电梯下到盗贼基地（Thieves Congregation）。

任务1：取回被乞丐抢走的盒子

朱妮塔说她的盒子被乞丐抢走了，要你帮她夺回来。东西在乞丐巢穴（Begger's Den）西北角的房间里（要经过吊桥），打开那盒子可以得到朱妮塔的饰物（Juanita's Locket）和一把钥匙，用钥匙打开旁边的大门，就可以直接回到入口。最好顺便把乞丐的帮主恩里盖（Enrique，一个仍强比较强的鼠人）干掉。

任务2：杀掉乞丐帮帮主

嗯，你要是听话，在任务一就已经完成了。

任务3：入行测验

小朱朱要你去证明一下自己到底有没有做贼的料，她给你条钥匙要你到神庙区去找一栋房子——正北方，马基雅维利（Machiavelle）的家旁，到里面打开搜索拉到隐藏的钱就行了。

任务4：保护费

嗯，到了最后，小朱妹妹会叫你去帮她收保护费。那人就躲在港口区苏士比亚老爷附近一间上了锁的房子里，说几句话恐吓他后，这人便乖乖掏钱了。回去交差，小朱妹妹会请你在这里度过一宵（当然，你可以拒绝的……）。

第三部分：分支任务篇

■神庙区

任务1：保镖

在神庙区北部可以找到马基亚维利（Machiavelle）的家，进去后会看到他站在角落的高台上。他说有人要杀他，想请你作他的保镖。接下任务后出门，就会听到马基亚维利在房子里叫喊。帮他杀死所有刺客后任务完成。

■宗教裁判所地牢

任务2：被禁锢的灵魂

在地牢一层有个可怜的囚犯感到自己马上就要死去了，但他仍放不下妻子——尽管她早已死在狱中，但灵魂却始终被禁锢在这里。你答应这个囚犯把他的灵魂附在你身上，然后去打开他妻子牢房的门（一开始是开不了的），等他妻子的灵魂冲出牢房后，欣慰的囚犯也随即断气了。

任务3：被困的远古恶灵

在地牢第二层的最东边关有一个远古恶灵，它被两个魔法十字架困在那里动弹不得。如果你决定帮它的话，就拆除它两边的十字架，它在表示感谢之后就会消失。如果你不打算帮它的话，还是快走吧。

■港口区

任务4：兄弟

在港口区东边的海滩，你会遇到一个叫佛南德的水手（Fernand the Sailor），他请你去救他被怪物抓去的兄弟。很可惜，当你赶到时他的兄弟已经死了，回去把消息说给可怜的水手听，任务完成。

任务5：一个间谍

在酒店科特兹和夏洛克吵架的地方上面，会有个人问你对英西战争的看法。你回答支持英国，这个家伙就会叫你到城门口接头。如果你还没见过伊莎贝拉船长（Captain Isabella），那间谍就会要你去找她刺探情报，找她对话即可。之后，这厮会叫你去骗公爵（Duke）到一个陷阱中打算害他。你可以向公爵，也可以将计就计干掉这个间谍。

■灌木林

任务6：伐木工的女儿

伐木工告诉你他的女儿在森林里走丢了，实际上那个小女孩被地精抓到了十字路口（Crossroad）正北方的裂痕峡谷（Scar Ravien）。在峡谷东边，你看到一个地精正准备拿她当晚餐，你可以骗这没脑袋的家伙，也可以打死它。小女孩在道谢后自己跑掉了，你回去找伐木工交差即可。

■地精营地

任务7：萨满巫婆

如果你不是一路杀入去的话，就可以在地精营地的山洞中找到一个萨满巫婆（Shaman），它会让你去消灭瀑布那里（就是你过来路上的那个）里面的变态角（喷毒的小东西）。在完成后，它会告诉你它爱上了灌木林中的伐木工（汗……），它要你把伐木工的眼睛和心脏回来给它（那……那恶呀）。如果你当初听古姆得（Grimdrun）的话干掉了森林女神（Dryad），它可在报告后也会叫你去消灭在地精营地西面的赏金猎人。

■家大尤

任务8：神弓

家大尤酒店的老板告诉你死去的老店主在某处埋下了宝藏，并给了你他上一瓶酒去坟地就能找到老店主的鬼魂。带着酒来后来到酒店北边的墓地，其中一块墓碑就是老店主的了。老店主的鬼魂会告诉你进入他宝库的咒语"Amateur·De·Viande"。过桥后你看到一块刻有人脸的石头，对它说出咒语，便能进入宝库取得当年对巨龙战争中使用的神弓。

任务9：吸血鬼

在西北部的石头峡谷中可以碰到一个远古恶灵，它就是你之前在巴黎那碰到的那个吸血鬼。在最初那恶灵能够不断变化，你是打不死它的，你离开战场后去找女巫询问，她会给你一只戒指。你回去峡谷再次挑战恶灵，告诉它你拥有能消灭它的神器，这家伙现出真身后便会逃走（当然，现在你也可以杀死它）。之后进入它身后的山洞，开启机关就能激活一个风暴魔像作为你的跟班。

任务10：镇长和女巫

教堂中的审判官会告诉你他怀疑镇长使用魔法，并且说可能有一个女巫藏在家大尤附近。在镇长交给你帮助他的变药给女巫任务后，就可以去审判官处告密，女巫嘛，故意激怒她，她就会用魔法把你送走并召唤狼攻击你，此后回去向审判官报告即可。

任务11：图卢兹的泰坦

镇中心喷泉旁站着一个女人，她就是图卢兹（Toulouse）的村长，[illegible]后得知有一群石泰坦占领了图卢兹并囚禁了所有村民，她逃到这里[illegible]这里的镇长拒绝了。你用传送水晶到达那里后，和村口的泰坦[illegible]的，它会让你进去和它们的首领谈，在村中央找到它，它让你到村子西边去找另一个泰坦了解情况（……），接下来你得知原来是村[illegible]的记忆迷路了，回去找泰坦首领，告诉它你会解决这个问题。

回到家大尤，找到带来切尔有门的卢卡斯（Lucas），告诉它你理解它的行为并且准备不再介入它们的事务。再去图卢兹找泰坦首领，告诉它你以后卢卡斯，泰坦的事务再也与你无关。首领明白你的理智后就带泰坦离开图卢兹。这时图卢兹村长的丈夫也会在家大尤的喷泉旁出现，与他对话后任务完成（当然，你也可以把卢卡斯或者把图卢兹的泰坦干掉）■



如来神掌

【主线分支全攻略】

文/水盼兰晴

在京城轰动一时的决战，皇帝率领大内高手魏忠、北斗、荆南天等人对抗拜火教余孽，更利用如来神掌传人龙九州对付拜火教第一人赤日先生，最后终于将拜火教剿平，但荆南天不幸身亡。其子荆雷以为龙九州为杀父仇人伺机报复，龙九州蒙受不白之冤萌生退意，为求心灵上的平静隐居于无情崖。

这一天好友云尘子来访，吟出一段箴言，说未来之事尽在此诗之中，龙九州未解其中的意思。由于心中悬念义弟燕真的下落，决定离开无情崖再入江湖，同时寻找机会消除荆雷的怨隙。

注：云尘子留下的箴言为"金佛就龙吃血奔，紫雷绽锋穿荆城，青帝传魂青火绝，白鹰翔灵佳神缘。"此诗内含有四样东西，均可在后面的支线任务中收集到。

①金龙奔（是金龙背脊）：在紫龙窟穴打赢金背银甲龙可得。

②紫锋破：在迷雾林的兽冢打赢紫锋兽可得。

③青魂绝：在战神冢内的战神路打赢邪魔可得。

④白灵佳：在问无念碑王时选择第二选项，可得知在天山的血池有白灵佳。



第一回 隐江湖惠鸾鸣动 步武林剑气虹光

离开无情崖往西不远是莱亨镇，与村民赵卫交谈得知摆渡门门徒广众，耳目也很灵通，但要有摆渡门令牌才能见到门主。和附近村妇闲聊得知：王兴泰曾是摆渡门弟子，于是前往拜访，得知王兴泰正为丢了饰物三青印而苦恼。到莱亨镇的左边，神武会分舵门前的推车旁找到三青印，回来还给王兴泰，并向他询问摆渡门令牌的事，其妻冯氏告知，女儿凤儿曾带它去冷霜潭玩耍，不慎遗失。

由左上出村来到冷霜潭，见一群小孩正要围殴阿花，龙九州上前将小孩驱散，得知阿花几天前曾捡到凤儿遗落的令牌，为表示感谢，他带着龙九州回镇上去取令牌，不过在街道上遇到恶棍吕霸，在他恶言相向下，龙九州被迫出手。打败吕霸，从阿花手里拿到令牌，动身赶往东野的摆渡门。

支线任务：八部神威蓝图和灵罡不灭蓝图

在莱亨镇客栈右边胡同里找到章州，他因债主追逼不敢回家，求借一百两银子，选择将银两借给章州即可获得八部神威蓝图。这时到镇子右边找到常胜的家，将八部神威蓝图给他看，他让龙九州替他找章州来下棋，完成任务后即可获得灵罡不灭蓝图。

见到摆渡门门主后，得知燕真已前往西方，具体落脚处却不得而知。盛渡手书一封，让他找敦煌石窟的天地人杰打听一下。就在龙九州动身告辞时，收到天关天绝的留讯，要他赶快前往天关。往西来到天关，在晴空石洞见过少主天威，切磋了一下武功再去天绝洞找天绝谈话。天绝知道自己大限将至，将儿子天威托付给龙九州照顾，天威因其母早逝之死而对拜教的教主心如止水怀有仇恨，天绝请求龙九州能劝导天威，在他兵解之后，万不可找心如止水报仇。

来到敦煌石窟拜见天地人杰，答完他的问题之后，天地人杰要求与龙九州切磋武功，在这里有两种选择

①战斗：A、打赢得到神磁剑，不用交出手书便得知燕真在天山。

B、打输则交出手书，得知燕真在天山。

②交出手书：交出手书得知燕真在天山。

如果能留下手书，它将会在后面双驼峰大会战时用到。战后天地人杰说出燕真目前可能身在天山，成为七族之一的天族天道尊者，并提醒龙九州，燕真已卷入千年佛斗中，龙九州也将无法置身事外。离开敦煌石窟赶往天山，经过关外峡道时，看到血僧和血教徒在追杀一名喇嘛，龙九州气愤填膺上前阻止，将血僧挫败之后，上前探视仆地的喇嘛，发现他已身亡，在尸体上找到一封达赖喇嘛的书信，上写要龙九州前往布达拉宫会晤。

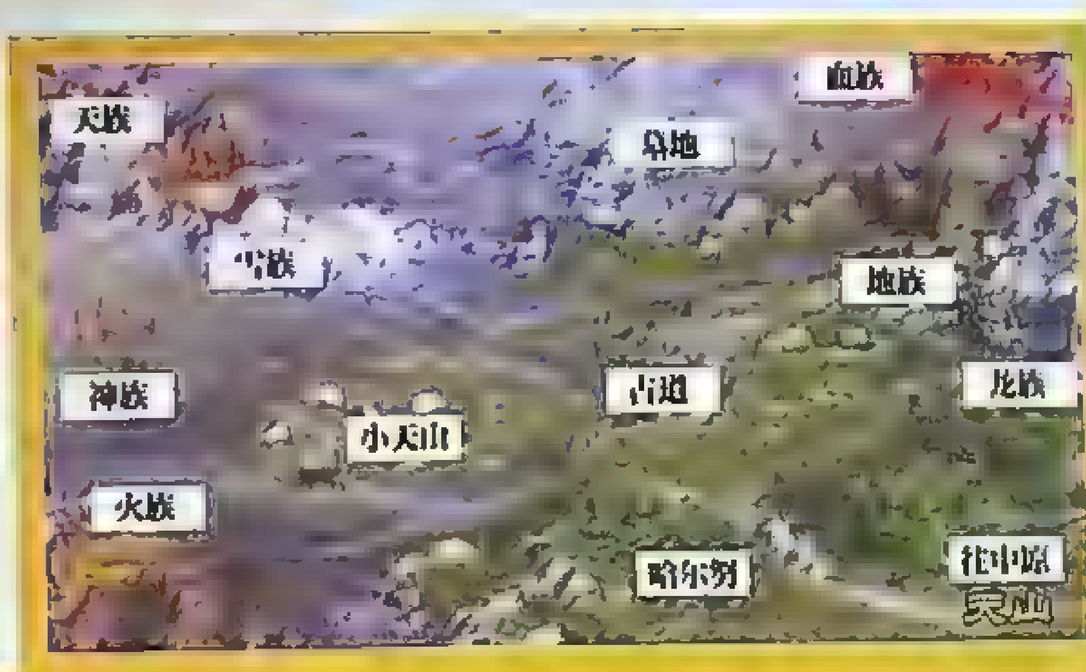
听达赖讲述诸人的前世因果：佛斗之劫是千年前已成的定局，血僧所提到的佛皇就是千年前大日如来命六佛监管的血佛，如今宫中的血佛金身破损，看来千年佛斗即将开始，龙九州的使命是去阻止血佛颠覆武林。这时天道明王尊菩萨的法相碎裂，达赖说天山的天族有难，说龙九州将在天山遇到开悟宿命的人。

由关外峡道往西北行进，在哈尔努山南麓遇到饮血和尚在追杀雪族的阿古与贝娜，众人上前救援，打败饮血和尚，可阿古已性命垂危。按雪族传说，在血佛降世时各族会有救世主降生，大日如来也会派使者相助，因此认定会使用如来神掌的龙九州便是传说中的如来使者，且天族的天道尊者就是要找的燕真。告别为丈夫死去而伤心的贝娜，一行人赶到除血族和雪族之外的五族去寻访尊者，访问各族的顺序不分先后，每一族都会遇到事件剧情。

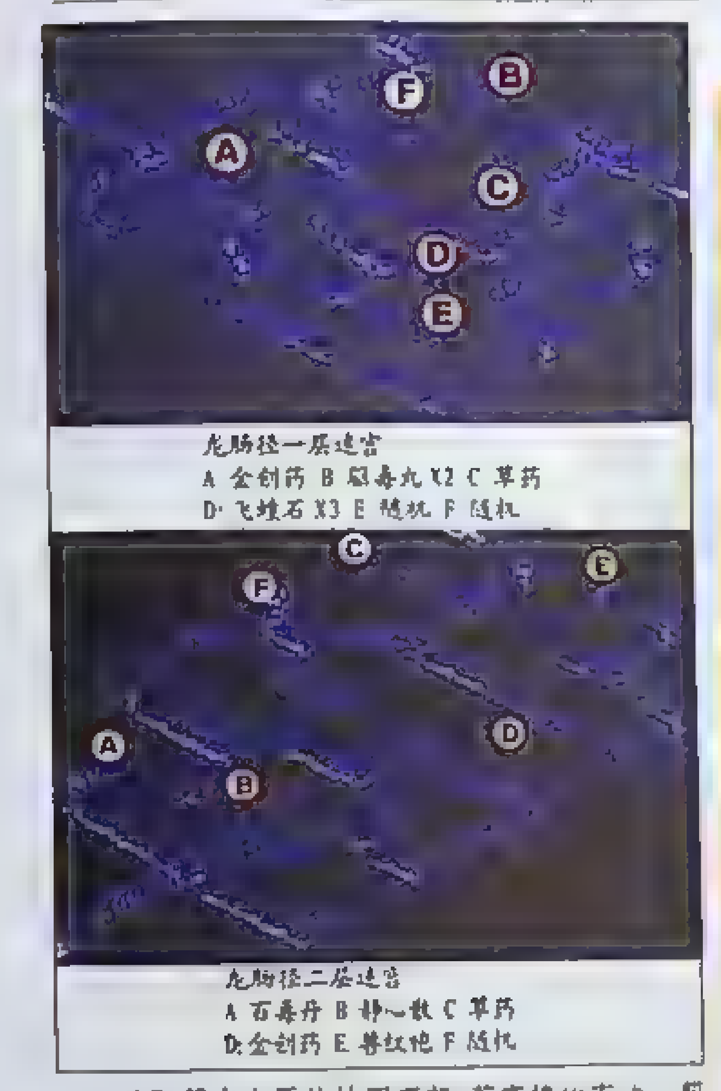
第二回 访尊者奔走求策 启封印棋局破题

离开哈尔努山往东北走九回龙弯，在龙城大厅找族人交谈，得知懂得封印的长老已死在血族手中，不定尊者被禁锢在闭关石室内无法出来，要玩到一个神龙锁关的小游戏来破解封印。机关图中直方块是只能上下移动，横方块是只能左右移动，要将所有的方块移到红色外框的里面。具体解法步骤为：12（黄）左移3格、7和5上移2格、15左移1格、14上移2格、11右移1格、10下移2格、12（红）下移1格、3右移2格、2上移1格、9右移4格、4下移3格、2下移1格、3左移4格、2和14下移一格、1右移1格、2上移2格、13左移1格、9左移1格、12（红）上移2格、9右移1格、2下移1格、3右移2格、5和7下移2格，完成。解完谜题后救出不定尊者，约定在雪族的雪部会合。另外在龙城的石像下可找到一把承影剑。注：天山神族沙漠右侧的三个大方框藏有隐藏圣兽火蜥蜴，打倒其中一只火蜥蜴，可由通道进入神窟内部，从中央宝箱拿到神州六器套件——佛心甲。

过天山古道往西方走赶到火族。得知伏虎尊者为血教血影魔僧的换血指所伤，身中血毒侵害，性命垂危，必须替他寻找解药。这有两个选项，不论选哪一个都可以直接到血山找血影魔僧以武力取得魔血，也可以为不定尊者解毒，如果取到佛王树心或万载萌空的话，魔血可以留待以后的任务使用。



分支一剧情：由龙九州出面前往元阳帮寻求佛王树心。



龙肠径一层迷宫
A 金创药 B 赐毒丸 X2 C 草药
D 飞蝗石 X3 E 随机 F 随机

龙肠径二层迷宫
A 百毒丹 B 静心散 C 草药
D 金创药 E 赤红袍 F 随机







元阳帮在中原的地图西部，莱亨镇的南边。帮主尹拂阴说佛王树心是帮内的炼药之物，除非有金蛇胆才能交换，金蛇出没于宁海坪树林里，那里有条金背银甲龙作怪，帮内的弟子曾大吃苦头。来到东野的宁海坪，与树林里的古老头谈话，这时徐老伯走过来说金背银甲龙往东南方向跑去，在这里会有剧情分支，取得金蛇胆的方法各有不同：

①往右边出宁海坪再往南走，进入紫龙窟穴发现金背银甲龙的踪影，穿过龙肠径迷宫一直追到紫龙穴心，在里面打败金背银甲龙得到金龙爷和金龙背脊，再回到宁海坪找古老头交谈，到树林里四处追逐打金蛇可得金蛇胆。

②听古老头说徐老伯的儿子徐贵曾捕到金蛇，这时由树林左侧的小路往排数寻去，找到卖蛇胆的徐贵谈话会有三个选项。

A、这个价格值得，不用考虑了，交易吧！花6500两买下金蛇胆，回到宁海坪发现古老头命丧金背银甲龙的腹中，这时往紫龙窟穴去打金背银甲龙得金龙爷和金龙背脊，回到宁海坪可从徐老伯的手中拿到蟒蛟甲。

B、身上银两不够，下回吧！回到宁海坪得知古老头身处危险之中，这时前往紫龙窟穴救出古老头，回到宁海坪从他手上得到神州六器组件——拨邪坠，在树林里可打到金蛇胆。

C、这个价格太贵，兄台别废口舌了！徐贵会将金蛇胆交到徐老伯手中，然后金背银甲龙出现将徐老伯吞入腹中，龙九洲追到紫龙窟穴打金背银甲

龙，得到金龙爷、金龙背脊和晶石皮筋，然后在宁寿行打看金蛇胆。

拿到金蛇胆后，回到元阳帮向尹佛同换到佛王树心，然后回天成给伏虎尊者解毒。

分支二剧情：由天威出面回天关晴空石洞取得万载晴空。

天威返回天关的晴空石洞，看到石花内的万载晴空已经化育完成，于是取得万载晴空回火殿给伏虎尊者解毒。

由天族穿过小天山来到神族的灵存神殿，在神殿遇到为提升功力而走火入魔的八叶尊者，两人将尊者制服，使其恢复理智，邀其前往雪邸议事，再到天族在转世天岩遇到文弟燕真，交谈后燕真加入队伍。

来到地族的玄武地界，遇见印忠的血藏王，打败他进入地宫见到受伤卧地地族之主，得知地族尊者和圣女成亲后，地宫遭血教入侵，两人已逃离地宫下落不明。注：要修练入绝地火无相神功前，需把天龙爪系列招式与无相神功系列招式全数提升到第二级，方可修练。

在拜访完五族尊者后，一行人到哈尔努山南麓找雪族的贝娜谈话，然后赶往雪邸与其他尊者会合，一起探讨对付血教的方法。由于地族的雅丽丝下落不明，而雪族之主阿古已死，六族中只有四位尊者在场，很难以阵法制伏血佛，于是龙九州决定让四族尊者和天威一起往转世天岩参悟修行，或许能找到应对血佛的法子，而龙九州则致力修炼神掌绝学。贝娜因不能参加抗血佛而离开雪邸，龙九州前去追回贝娜。天威等人在转世天岩无功而返，打算回雪族向龙九州请教，与贝娜交谈得知龙九州在雪邸修练。这时一名地族人赶来报告说血教入侵，为避免龙九州在修炼时受到骚扰，众尊者留在雪邸护法，燕真和天威则动身前往地宫驰援。注：还没说过龙九州、燕真和天威三人武功可共融，便是合体之技，象"如来御龙动山河"的修习方法为龙九州和燕真的佛动山河修炼到5级以上，再配合天威的5级天龙爪方可修成。

击败血族喽啰救起地族之主，这时才知道地族的尊者就是视龙九州为仇人的荆雷，燕真大为失望，觉得让齐六族尊者合作已无可能，这时众尊者赶到救助，燕真便提议和天威及尊者们一起杀入血池，或许会闯出一份希望，最少能为闭关修炼的龙九州赢得一点时间。

第三回 降血佛天山靖妖 寻宝鉴渡门遇劫

来到血池，发现血佛已然降生，众人使用阵法围攻血佛，不料血佛竟毫发无伤，踏着一朵血莲飞扑而来，两回合较量之下，众人不是对手，心焦意乱，这时血佛施展梵音魔咒控制众人意识，天威感到异样，忙以无相心诀对抗，但燕真和四尊者已受魔咒控制，被血佛封在冰柱之中，天威只好应血佛的要求马上去找龙九州。

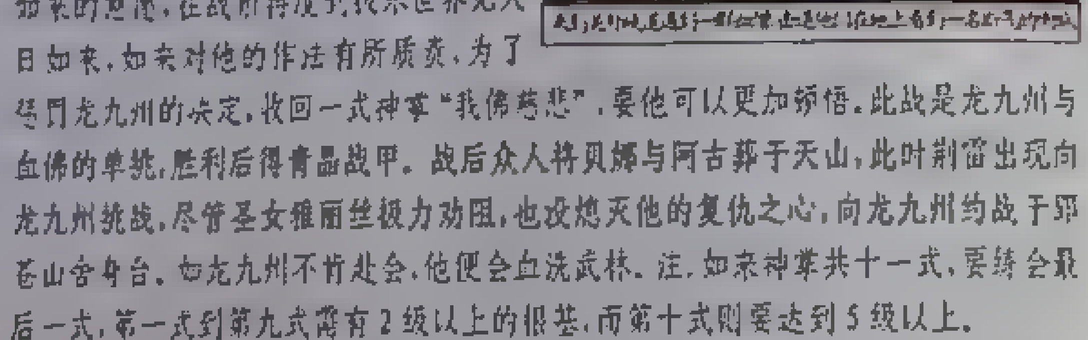
龙九州得到消息后即刻动身赶往血池，贝娜也执意前往，赶到一里道时遇到血喇嘛，他一直爱慕贝娜，贝娜拒绝了他的示爱后，羞恼的他立即向龙九州挑战。取胜一场，在第二战血影魔僧会加入战斗，并以换血指给龙九州换上毒血，血喇嘛说只要贝娜一吻便可帮龙九州解毒。贝娜答应了他的要求，于是血喇嘛反戈一击杀掉了血影魔僧，用毒血救活龙九州，在贝娜的一吻之后血喇嘛中毒身亡。如果身上存有魔血，贝娜也可不答应他的要求，但他会同样身亡。龙九州恢复将两人埋葬，继续赶往血池。

来到血池龙九州独战血佛，打倒他后血佛又以梵音魔咒控制四大尊者上前攻来，将他们全部打败后，大日如来将龙九州召往极乐世界，说血佛正是大日如来在成道时残存的一丝杀性衍化而成。危急时刻，达赖出现替龙九州挡住致命的一击，因此丧身殒命。天威和贝娜将三位尊者救出，众人一同前往追赶逃跑的血佛。

血佛为凝聚真身，派出三大血使。分别将血藏王、迷血僧和饮血和尚击毙后，血佛的真身已凝聚完成，接下来是一场生死搏斗。当血佛发出致命一掌时，贝娜为救龙九州受此一掌而死，她体内的灵魂化为观音法像将血佛镇伏，此时地族圣女雅丽丝出现，要龙九州尽快施展超度大法，在这里有两个选择会影响到剧情，如果行超度大法会危及雅丽丝性命，如果以战杀佛则会违背如来的旨意。

分支一剧情：行超度大法。

由于圣女雅丽丝的功力已全部传给荆雷，选择此项的结果是圣女丧命，致为圣女夫君的荆雷误会更深，日后也无法原谅他。六族尊者摆阵度化血佛，七佛归一，如来降临携菩萨回归极乐。雅丽丝因灵力耗尽而身亡，众人将她与贝娜、阿古一起埋葬于天山墓地，这时荆雷出现，新仇旧恨使他性格大变几近疯狂，挥拳朝龙九州攻来，打败他一次又与龙九州约战于邪苍山舍身台。战斗得到琉璃舍利子。



分支二剧情：以战灭杀血佛。

如果选择以战灭杀血佛，由于违逆了如来的意愿，在战前再度到极乐世界见大日如来，如来对他的作法有所质疑，为了考验龙九州的决定，收回一式神掌"我佛慈悲"，要他可以更加领悟。此战是龙九州与血佛的单挑，胜利后得青晶战甲。战后众人将贝娜与阿古葬于天山，此时荆雷出现向龙九州挑战，尽管圣女雅丽丝极力劝阻，也没熄灭他的复仇之心，向龙九州约战于邪苍山舍身台。如龙九州不肯赴会，他便会血洗武林。注：如来神掌共十一式，要练会最后一式，第一式到第九式需有2级以上的根基，而第十式则要达到5级以上。

为了准备与荆雷的舍身台之战，龙九州决定随天威回天关天绝洞闭关参悟如来神掌，这时三人都在队上，可在去天关之前完成一些支线任务。

支线任务一：悲怒龙魂之一

此为连锁事件，打败血佛之后，几个城镇中会触发儿童失踪事件。①来到小天山遇到凌夫人，她确认龙九州拐走她的女儿玉儿，令龙九州大为诧异，燕真连忙上前为他解释（此事件燕真须在队中）。②在西境驿站遇见秦老与媳妇陆香霏，秦老却指称龙九州拐走其孙睦元，龙九州开始觉得事情很是蹊跷。③来到西境东南的松阳村，村民张滔指出龙九州就是绑架其女儿的歹徒，经过元阳帮的朋友解释之后，龙九州答应帮其将女儿翠儿寻回。④来到莱亨镇，与村口附近的柳妇对话，得知她的女儿浦儿也失踪了。在遭遇四起失踪事件后，推测可能有人以龙九州的名义为非作歹，决定彻底清查此事。

支线任务二：渡门宝鉴

此事件在伏虎尊者康复后开启。龙九州到摆渡门找鉴渡谈话，这时有人向摆渡门下战书，龙九州于是随门主赶到半里坪，在林中遇到印甲堂司天甲、元阳帮尹拂阴、神武会武殇等人也收到相同的战贴，过了约定时间仍不见对手到来，这时摆渡门人通报有人入侵总舵。返回摆渡门发现镇门之宝"摆渡宝鉴"被人抢走，这时天地人杰赶来接应，听门人说那群强盗定在宁海坪会面，当赶到宁海坪时早已不见人影，天地人杰提议到印甲堂探查有无线索。

在印甲堂得知门人在湘原一带受到强盗的袭击，动身来到湘原再次碰到调查此事的天地人杰，得知江湖上有一伙抢劫宝物勒索钱财的组织，于是赶到楼兰将盗贼打倒，成功地取回摆渡宝鉴。此事件根据完成的时间不同，可得到不同的道具，这四样东西皆为网络组队任务所使用的关键道具。

①战血佛进天关之前：黄雷煞

②迎远楼会合天威、燕真之前：赤炼罡

③在大草原与十八魔道战前：银蛟昕

④出小天河后于逍遥湖畔与北斗对话：靛影戏

支线任务三：龙形舞天菩图

此事件在打败血佛后触发。来到龙族的九回龙宫遇到少年阿格达，他正忙于龙族重建工作，无法向心爱的天族少女玛拉儿表达相思之情，请龙九州转送一只龙心给玛拉儿。来到天族转世天岩的崖边找到玛拉儿，将龙心交给她并转达了阿格达的心意。回龙族找阿格达覆命，得到龙形舞天菩图。

支线任务四：铸兵遗篇

此事件需龙九州、燕真和天威都在队上。来到莱亨镇神武分舵找秦发谈话，得知能使神武会飞黄腾达的铸兵遗篇在石林出土，一行人来到石林查看，在石林的尽头找到一只巨大的雪蛛尸体，在尸体背插着一把绝世好剑，由于染有蛛毒众人用布将这把肯练剑取了下来。

路过无我河时，发现一具尸体，为追查真凶来到附近的破庙，看到飞泉和孟彦正在争夺那本铸兵遗篇，原来河边的男子就是他们联手杀害的。这时有名叫项灵的少女出现将铸兵遗篇偷走，飞泉与孟彦发觉后连忙追杀过去。来到小天山找到逃命的项灵，孟彦出现欲抢夺铸兵遗篇而与龙九州战斗，打败他后得知无我河被杀的男子项渠正是项灵之兄，为了报答恩情，项灵将铸兵遗篇赠与龙九州。龙九州在神武会找掌门武殇谈话，武殇为门中叛徒的事不愿收下遗篇，于是龙九州得到铸兵遗篇，这时可开启任务界面内的宝物搜集册功能，可观看道具物品的详细说明。

支线任务五：肯练剑

此事件承接铸兵遗篇事件，在拿到肯练剑之后触发，到拜教之選和下逍遥湖宫时关闭。在拿到肯练剑之后，前往元阳帮向帮主尹拂阴询问如何除掉剑上的雪蛛之毒，得知要找到万年参精才行，它可在七重天打败军武将获得，或在神里的楼梯口处和无我河树下找到，将参精交给尹拂阴可得到肯练剑（攻击+16，抗毒+2）。

支线任务六：紫獠兽

此事件只能在打血佛后前往天关途中完成，一旦进入天关事件便会关闭。另一个条件是须在小天山遇见过喀丝加，以前寻访各族尊者时应该见到过她。

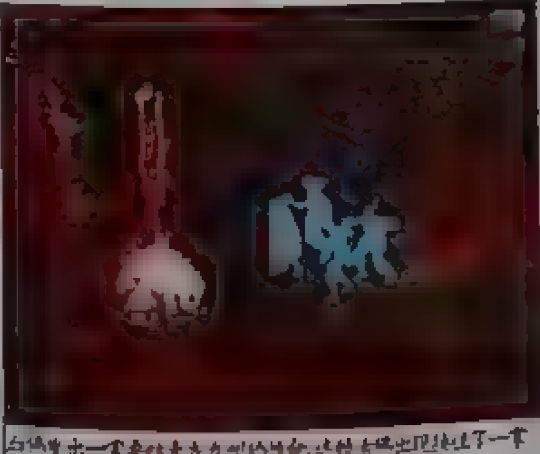
来到神族听族长说女儿喀丝加下山出走无音讯，龙九州宽慰他一番并答应帮他找回女儿。这时赶到关外峡道会看到喀丝加和王刚（莱亨镇王兴泰之子）他们为了证实谁的胆量大，约定前往迷雾林比试。跟着他们来到迷雾林，发现喀丝加一人在林中徘徊，正说话的时候密林深处传来王刚的呼叫声，燕真和天威留下守护喀丝加，龙九州赶到树林另一端探查。

找到王刚后得知林中有怪物出没，帮他调查一下宝箱没有发现鬼影，带着他回去找喀丝加，结果又不见了喀丝加等人的踪影，一只怪兽从他们身后闪现旋即消失。这时由树林的南边绕到西北方角找到燕真、天威和喀丝加，喀丝加已昏倒在地上，原来他们曾遭怪兽的袭击。

王刚留下照顾喀丝加，龙九州等三人朝怪兽逃跑的方向追到紫藤巢，打败紫獠兽后得到紫兽獠牙，走到怪兽的后面找到一具骸骨，从上面取到一把宝剑——紫獠破。回去找到王刚和喀丝加，这时喀丝加醒转过来，龙九州劝说两人一同返回天山。注：在迷雾林宝箱可找到神州六器套件之夜叉两仪胄。在完成紫獠兽任务之后，在离开圣府时前去莱亨镇拜访王夫人可获得神州六器套件之三青印。

支线任务七：战帅转生之

此事件为连锁事件，在打败血佛之后此事件开启，龙九州、燕真和天威必须都在队上才能触发。来到东野的战神滩遇到上古战族之王战帅，他希望龙九州等三人能帮助他转生轮回，因此必须寻找到两样道具：青魂炮和青魂绝魄。



第四回 迷林方警紫獠兽 险滩又遇战帅魂

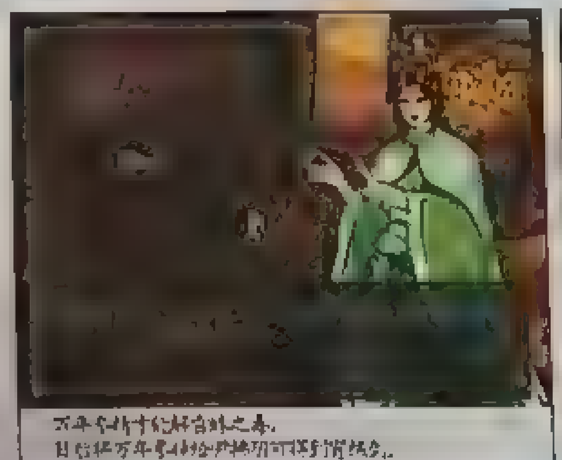
在完成所有支线后，一行人赶到天关的天绝洞，龙九州为了应战开始参悟神掌绝学，燕真和天威则在洞外护法。在这里玩到一个"神掌新境"的小游戏，共有天佛引路、普渡众生、立地成佛三个顿悟关卡，按动开始键中央屏幕即开始按一定的顺序播放招式，按4键可重新播放，按3键可逆序播放，玩家要在短时间内记住各招式出现的顺序，然后在下方的格子里排列出来，此小游戏若是成功通过，龙九州将可获得任一式如来神掌加一级与内功加两级的奖励。具体的解法为：

天佛引路解法：3、6、7、2、1、4、10、9、5、8。

普渡众生解法：8、2、6、7、3、9、1、5、4、10。

立地成佛解法：5、10、1、4、9、8、6、2、3、7。

在参悟神掌之后，三人前往邪苍山舍身台与荆雷会战，虽然龙九州解释荆南天的死因，但荆雷仍然不肯相信。第一战由天威上前打倒荆雷，第二战则龙九州亲自出马挫败他。荆雷屡战屡败仍心有不甘，这时圣府司太虚和北斗出现，北斗带来了荆南天的尸棺给荆雷看过，证明荆南天为魏忠的冥王神功所杀。荆雷得知真相悲怒难消，不熄的怒火使他五蕴俱灭化为厉魔，燕真与天威见状上前应战，打败他后龙九州不顾真元崩溃的危险替他重开五蕴，救活荆雷后，他痛改前非，决定和雅丽丝一起返回天山，修佛悟道。如之前选择渡化血佛，荆雷会在这时跳下山崖。龙九州由于消耗真元过度，陷入无尽的昏迷之中，众人将他带到神州圣府疗伤。



第五回 圣府地梦里有梦 排山崖水中见水

昏迷中的龙九州，梦见天地初始时邪魔和创造神梵天的决战，这时他感应到梵天的意念，似要让他从天地初成中体会天道宇宙的生灭法则，这时邪魔突然朝龙九州攻来，梵天为救龙九州而遭受邪魔的痛击……

由梦中醒来，龙九州惊异不已，将梦境向司太虚讲述一遍，司太虚认定他就是梵天指定的圣甲传人，并说梵天圣甲已被邪魔所夺，希望龙九州能帮助圣府击退邪魔。根据司太虚的嘱托去拜见狂龙前辈，狂龙用自身的神力化身邪魔，将龙九州化身为梵天，两人再次来到梦境中对战，使龙九州能对邪魔的能力有所认知。战斗结束后狂龙竭尽精元而亡，化为元胎投往转生界。

听卫士说转生界有状况发生，和北斗来到转生界，司太虚见龙九州与元胎有缘，拜托他代为照顾。随北斗到石室休息，北斗告诫不要在圣府中乱闯。在圣府四处闲逛时转生界发生骚乱，来到转生界发现一些幽魅四处游荡，元胎也遭受邪灵的侵袭。在与幽魅的战斗中天威、燕真与司太虚不幸身亡，龙九州见此情状不由得黯然失神，这时邪魔利用元胎转生成功，打败他得到梵天圣甲之心，龙九州再次陷入昏迷之中。

醒来之后，才知方才的一切全是梦境，他竟在梦中有梦的梦中经历了生生死死的变化。这时司太虚的三弟子幽兰前来探望，言谈中对龙九州颇具好感。龙九州到大厅向司太虚致谢，感觉到司太虚态度上的变化，似乎要他马上离开圣府，龙九州于是和燕真和天威一起离府，当走到树林时感受到身上真元急速消散，好象被人吸去一般。龙九州道出要寻访好友，让燕真和天威到莱亨镇的客栈等候。注：在梵天圣甲之心之后，再将梵天系列武学达到8级之上，分别是梵天宝典10级、八式乾坤8级，梵天圣火8级，最后将终极武学宇宙四式练到8级，到客栈休息时梵天会在龙九州的梦中出现，并亲身传与梵天圣器套装。

在两人离去后空中忽降大雨，为了避雨龙九州来到东南方的破庙，在庙里遇见教外别系的美艳夫人和花奴，那两名花奴无端挑衅，打败他们后美艳夫人竟觉出龙

九州的真元涣失，便上前封住了他几处要穴，然后在佛像的后面为他运功疗伤，这时垂涎夫人美色的欲仙赶到，无念禅王也接踵而至，两人在庙外对战，美艳夫人趁机帮龙九州止住真元流失，并帮助他逃出破庙。

来到莱亨镇的客栈与燕真和天威会合，打算返回圣府调查真元流失的原因，这时一名叫石复的人送来一封匿名书信，要龙九州赶往少林寺见面，并表示可以恢复龙九州的功力，嘱咐他不要贸然前往圣府，在赶往少林之前，有几个分支事件可以完成。

支线任务一：莫医人

此事件在破庙遇美艳夫人后触发，在遇到爱情女神后关闭。来到无我河遇到垂钓的莫医人，他用鱼线搭在龙九州的脉搏，诊出他真元流失和被人封穴的事，燕真和天威见状上前与之战斗，如输给他可得到一本脾窍经。

支线任务二：欲仙

在破庙事件后，与燕真和天威会合后前往少林，途中再返回到镇上会在街上遇到欲仙，他正以残忍的手段对付一名对手，龙九州见状上前制止，在离开时欲仙闻到龙九州身上有美艳夫人的脂粉味道，这时会有几个选择：

①我与美艳夫人有一夜姻缘：战斗得肾窍经。

②美艳夫人为在下疗伤，所以留下香味：欲仙不信离去。

③谁是美艳夫人：战斗，此战必败。

支线任务三：无念禅王

此事件在龙九州等人在莱亨镇迎远楼会合后开启，在与爱情女神于石林相遇后关闭。来到天佛寺遇到无念禅王，和他讨论有关禅的问题，这时会有一系列的选择：

①在下会记得禅王，告辞：无

②原来是教外八系的无念禅王：得知血山藏有宝剑，之后到血池右侧可拿到神器白灵锋。

③见识一下禅王的禅机如何高深：A、文斗：a、禅机是有也是无：无。

b、…：得到脑窍经。

B、武斗：战斗。

支线任务四：血河神君

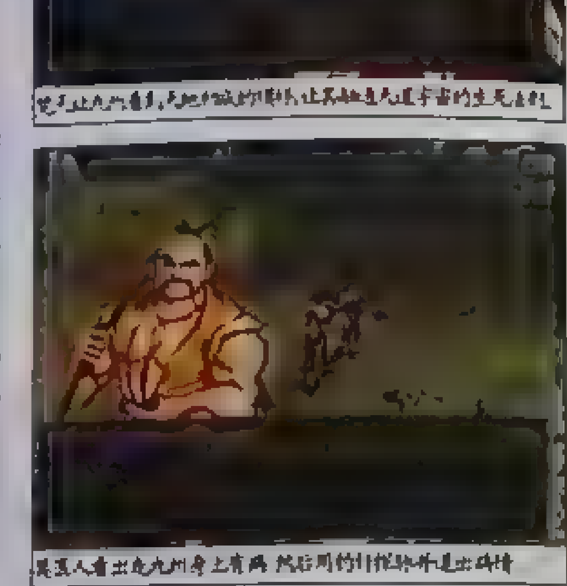
此事件在莱亨镇会合后开启，龙九州在队中才能触发。来到湘原遇到血河神君手下的围攻，原来血河神君看中龙九州的资质，想以之为炉鼎来修炼武功，这时飞蝠客出现同血河神君争夺龙九州，就在两人争执的时候龙九州悄然逃脱，并拿到血河神君遗落的肺窍经。



支线任务五：飞蝠客

此事件接承血河神君事件。离开湘原之后来到逍遥湖畔，这时曾与血河神君吵斗的飞蝠客再次出现，这家伙前倨后恭，将之打败后竟交出一本肝窍经。

在收到石复的书信之后，龙九州一行人来到少室山却不见发信人的踪影，这时遇到排教教徒，邀请龙九州一人前往排教，天威因为母亲死于教主心如止水之手，见到排教徒众异常愤慨，在他向教徒动手时选择“阻止天威”，这样天威会愤而离队，由燕真去将他寻回，而龙九州选择“前往排教”会触发“千年武帝”的支线任务，拒绝则事件关闭。



支线任务五：千岁武帝之一

此事件在收到石复信函后开启，然后会有三次机会遇上排教门众前来带领龙九州前往排教，地点分别是少室山、水云林以及永定坪。在龙九州答应前往排教后，天威离队，燕真到天关靖空石洞找到天威，两人担心龙九州的安危，于是一起赶往排教探访，天威留了下来，燕真则入排教大厅与龙九州会合，两人一起来到弱水去见排教的老祖宗心如止水。

龙九州见到心如止水，他没说几句话就将龙九州缚住，燕真赶到水底救援却不是对手，危急时刻一道剑芒直射湖底，心如止水浮上水面探看，原来是玄姬所发的剑芒，她愿以剑器的秘密来交换龙九州，心如止水当即答应。在龙九州离开前，玄姬说少林衍空大师的易筋经可恢复他两成功力，等他恢复后可再到排教找她。

在山下找到天威，一行人依玄姬之言来到少林，将衍空大师打败后得到易筋经和神州六器组件——地藏顶，龙九州得以恢复两成功力，离开少林。

第六回 逆通七窍修梵典 巧破四阵见逍遥

来到石林遇到鹰扬和爱恨女神——碧尘仙，鹰扬意气风发地道出自己的宏愿，而当碧尘仙要去剑杀美艳夫人时，鹰扬骤起杀心朝她出手，龙九州见状忙将碧尘仙救下，两人皆被鹰扬的先天阳气所伤。鹰扬离去后龙九州为碧尘仙疗伤，碧尘仙为龙九州此异于常理的吸纳功夫感到不解，提议使用探心大法了解他失散真元的原因。

来到不远处的石洞，碧尘仙以深深的一吻行施探心大法，得知他的体内藏有梵天圣甲之心，他的真元失散和外来功力的吸收都是圣甲之心的缘故。经由这一吻，碧尘仙的芳心已牢牢系在龙九州的身上。碧尘仙提议前往逍遥湖宫去盗取鹰扬的梵天武卷，来到逍遥湖边龙九州担心美艳夫人遭受鹰扬的袭击，这里有两个选项，主线剧情会有分支：

分支一剧情：龙九州与爱恨女神下湖底一探究竟。

两人来到湖底发现大厅内空空如也，周围的墙壁上反而多出四条通道，要进入逍遥内殿须解开四殿的谜题。当碧尘仙向龙九州表示爱慕之情时，被龙九州的言语所伤，碧尘仙羞愤离队，龙九州开始破解四阵的谜题。

A、逍遥东殿

阵法谜题：宇宙万物，皆有其平衡，东宫的七个星座亦然，角宿房宿相抗；箕宿亢宿相引；氐宿心宿对等；尾宿能量一十有八，白、红、蓝三种星体，能量各有多少？

谜题答案：白星的能量为3，红星的能量为2，蓝星的能量为1。这里要解一道三元一次方程题，具体步骤不表。

B、逍遥西殿

阵法谜题：一个正六边形的房间，四周有奎、娄、胃、昴、毕、觜六个按钮，中央的按钮为参，这七个按钮控制着十六处机关墙。

游戏解法：开启顺序为：奎→娄→参→毕→昴→觜。

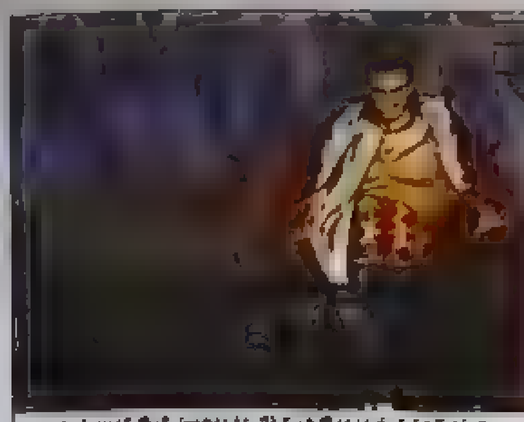
C、逍遥南殿

阵法谜题：张寄星下，柳翌无间，井鬼相邻，星翌无涉。星张相接而无一临轸，七星耀天中双倚无缺。

谜题解法：鬼→鬼→井→星→张→轸→翌→星→张→轸→翌→星→张→轸→翌→柳→鬼→井→轸→翌。重点是要将轸通过中央的通道移到左下。

D、逍遥北殿

阵法谜题：玄武首，天下平！道德昌，国运强？女权兴，五谷丰，危不安，战凶必至！道德兴，天下平？玄武扬，五谷收！国运隆，女权兴，危不安，王道必开？



谜题解法：壁→虚→斗→牛→室→女→危

解开两道以上阵法即可进入逍遥内殿，在正中的棺木里发现碧尘仙的躯体，这时感觉到附近有高人出没，到后殿探寻去不见人影，返回内殿发现棺木里躺的是逍遥大帝，这时到逍遥轻室与逍遥大帝对话，谈吐之中龙九州感受到他的非凡气度和胸襟。根据大帝的提示前往逍遥宫北长廊，在这里看到逍遥艳后的图像，原来逍遥大帝从百年逍遥梦中觉醒，就是为了寻找历经九劫蜕变的逍遥艳后，利用与之结合的力量一举消灭圣府。

来到逍遥宫南长廊，发现壁上的七大块铸铜板正是梵天宝典八大武卷中的七部，龙九州于是照着进行通窍锻炼来打通七窍。在这里要玩到一个“逆通七窍”的小游戏，玩家要用鼠标控制红点通过弯曲的通道，一旦碰壁即告失败，总共有心、肝、脾、肺、肾、脑、男阳七个关卡，根据选择和表现后面的剧情会有所不同

①通窍过关

打通六窍后，第七窍竟然无法成功，龙九州倒地不起。当他醒来时眼前一片黑暗，原来已被碧尘仙葬在逍遥湖畔的墓中，这时听到外面鹰扬欲对美艳夫人有所不利，龙九州破土而出将鹰扬击退。美艳夫人道出自己的身份，原来她的父亲是逍遥大帝手下的庞度公，父亲授意她与圣教合作，阻止逍遥大帝的野心和计划。美艳夫人得知龙九州已打通七窍，觉得他是与逍遥大帝抗衡的希望，便打算用自身的功力助他打开第八窍。在通窍的时候两人情投意合缔结良缘，完成后燕真和天威赶来半里坪会合，这时闻听逍遥大帝使用呼魂大法找他，一行人立即动身前往枯木原。

②通窍失败：

没有通过“逆通七窍”的修炼，碧尘仙来到走廊相见，两人冰释前嫌一起离开了逍遥湖宫，来到莱亨镇的迎远楼与燕真和天威会合，两人见龙九州有美人携行便隐过了救美艳夫人的事，告知圣府决斗的情形，得知幽兰已离开圣府不知所踪，于是一行人前去探访幽兰的下落。

③直接放弃。

龙九州放弃通窍，来到逍遥内殿寻找碧尘仙却不见她的踪影，于是他只好赶到莱亨镇与燕真和天威会合，天威告知美艳夫人被鹰扬掳走之事，他与燕真同闯圣府遇到逍遥大帝与司太虚决斗的情形，同时得知圣府的幽兰下落不明，于是一行人前往寻访幽兰的下落。

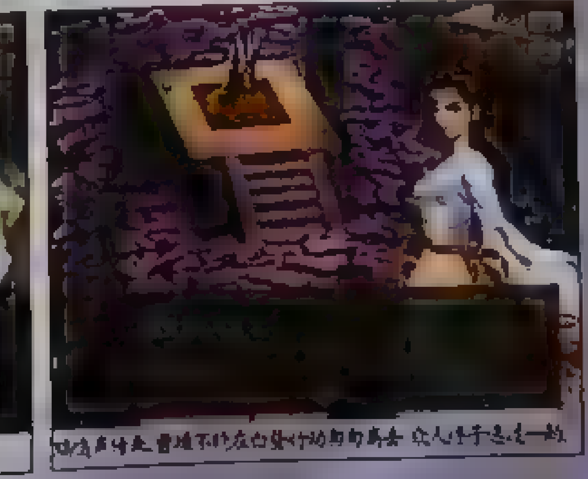
分支二剧情：天威与燕真前去协助美艳夫人

如果不愿破解湖宫的谜题可选择这条支线，另一条线的龙九州与美艳夫人自动结为夫妇。燕真和天威赶到破庙，见到大殿上鹰扬正和美艳夫人说话，这时无念禅王和欲仙赶到保护夫人，但他们仍不是鹰扬的对手，连燕真和天威也不敌他的凌厉杀招，美艳夫人为鹰扬掳走。

追到庙外不见美艳夫人的影子，于是两人决定前去圣府探访，寻找龙九州真元消散的原因。打败了守卫来到帝岩佛迷宫，由西南边穿出去到圣府内部，由救天洞往无尽天涯遇到正思念龙九州的幽兰，这时逍遥大帝赶到，司太虚也接踵而至，于是两人以两招为限展开决斗。



逍遥大帝出现，司太虚也现身与之较量



司太虚不敌逍遥大帝，交谈中两人提起通天古龟和艳后九极蜕变的事，司太虚自知实力不及逍遥大帝，放弃第二招的攻击，逍遥大帝飘然离去。在战斗中司太虚感觉到逍遥大帝的杀意炽盛，看来他已下决心除掉龙九州了，幽兰闻言色变匆匆离开了圣府。燕真和天威随后离开圣府，在圣府门前遇到龙九州和美艳夫人，得知两人已结成连理之好，这时龙九州听到了逍遥大帝的呼唤，于是一行人赶往枯木原。注：帝岩佛迷宫里可拿到神州六器的九天神魂和梵天圣器蓝图。

第七回 寻幽兰圣府斗剑 闯天河逆船溯流

来到枯木原见逍遥大帝守候多时，当得知龙九州完成通窍之后杀机益盛，一战之后龙九州稍胜，得到天怒十方。两人在对决中萌生惺惺相惜之意，在第二度交手时幽兰忽然现身阻止，结果逍遥大帝为保护幽兰而受龙九州一掌，龙九州不愿乘人之危，逍遥大帝言语之中似乎希望他出手，以改变幽兰对他的观感。逍遥大帝将幽兰带走，龙九州担心幽兰的安危，一路尾随来到大草原。

在草原上将十八魔道中的肖残生、黄金侯与柳无良打败，战后幽兰悠悠醒转，起身后深情地望了九州一眼便飘然而去，逍遥大帝见状心生妒怒，但仍不忤逆幽兰的心意，将十八魔道悉数召回。龙九州决定先去寻找幽兰，再于梵天日在圣府与美艳夫人会合。注：龙九州身上集齐八部神威、龙形舞天、灵罡不灭、梵天圣器四张蓝图的话，往天山的小天山集市找阿提卖出，每张得500两，卖足四张另外得到5支射日神箭。

支线任务一：千岁武帝之二

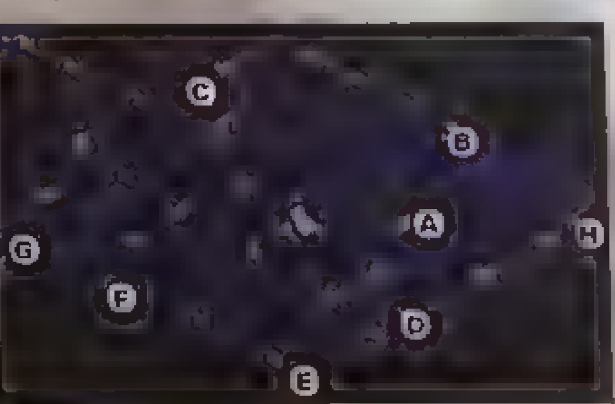
此事件在大草原之役后开启，前提是之前曾完成排教之道事件。在寻找幽兰的时候，来到三界林会遇到一个口吟《短歌行》的人，他就是千岁武帝——曹操。听他说要寻找玄姬，龙九州不由为玄姬的安危担心，于是动身赶往排教探视。

来到排教发现尸横遍野，听掌门唐风说有个自称武帝的人来找玄姬，如今玄姬已随心如止水赶往战神滩。于是诸人赶到东野的战神滩，天威见到杀母仇人上前激战，此战不论输赢都能得到神州六器组件——四象靴。这时武帝曹操出现，龙九州交手不是他的对手，结果心如止水为救天威而死，了却了天关与排教的宿仇。由于鸡鸣四起白昼将至，武帝匆忙离去，众人终于逃过死劫。

从玄姬口中得知，曹操突破了生死玄关，如今是要得到她手上华佗所铸的神器，以便纵横日夜，称霸天下。在分手前玄姬约定在天人交集、日月合一之时在映月潭相会。

支线任务二：战帅转生之二

此事件在遇到曹操之后开启，龙九州、燕真和天威必须都在队中。在战神滩分别转动左侧石上的花瓶和右边的香炉，这时正中的石台上会出现一条密道，由密道下去是战神路的迷宫，绕到迷宫的北方找到出口到主殿战神台，打败里面的破坏神后得到青魂绝魄，再到左侧箱子里拿救命金丹，上台阶在炉子上拔起一把青魂绝剑。



战神路迷宫

A：玄铁爪 B 随机 C 养神丹 D 修罗源

E 舍利子 F 万善甲 G：飞蝗石 X3、金创药 H：随机

支线任务三：罗侯奇

此事件在龙九州与爱恨女神下湖宫时开启。龙九州在天山光复后回血山探望，此时血族已由新主——萨柔掌理，在对话后得知萨柔的曾祖父罗侯奇曾是天山共主，但因宿世疾病入魔逃离天山，之后传闻被十二高手囚禁于邛苍山，萨柔希望龙九州如果得知罗侯奇下落可以告知。注：在战神路的迷宫中可找到神州六器组件——修罗源。

来到迷雾林往西北边的空地找到幽兰，龙九州等人护送她返回圣府。当幽兰得知龙九州练全了梵天宝典上卷时，便打开了圣府的密道打算带他一睹梵天宝典下卷的秘密。由密道进入圣府内部，北斗赶到房间找幽兰去见司太虚，龙九州尾随来到楚天殿，看到司太虚提剑要杀幽兰，龙九州上前阻止，司太虚失神之际长剑坠落在地，碰巧打开了小天河的通道。当司太虚得知龙九州已学会了宝典下卷，便向龙九州挑战，输或赢的承续剧情会有所不同。

分支一剧情：与司太虚比武取胜

与司太虚过招得胜，得到神州六器组件的御灵环，司太虚给了10颗去…，让龙九州和幽兰进入小天河另寻生路。在乱石溪流中行进，不远处就…一艘…龙船，在船舱里看到两具打斗的遗骸，在一人身上找到一颗龙印，这时分别转动下方的两只转轮启动龙船，这样就可控制它在小天河的溪流中畅游了。

由小天河正中的天河道往右下面走，由古龟潭西再往古龟潭东走，这时幽兰的身上产生异状，就在龙九州为她找水时，身后的幽兰发出光芒消失不见。

分支二剧情：与司太虚比武失败

在比武中落败后龙九州被赶了出来，在途中遇到燕真和天威与圣府卫士发生冲突，得知教外别系的人马已赶到圣府，其中打斗最烈的是同样爱着龙九州的美艳夫人和爱恨女神，看来必须要龙九州出面才能排解两人的争斗，在这里根据之前的湖宫通窍表现剧情会略有不同：

①通窍成功——与美艳夫人结合：击败圣府卫士赶到禁地，看到教外别系因爱恨女神、鹰扬与美艳夫人之间的男女私情而发生争斗，陆续将血河神君、飞蝠客、莫医人和无念禅王击败后，爱恨女神醋心大发上将与龙九州对决，结果在美艳夫人与之的纠缠中龙九州跌落小天河中。

②通窍失败——与爱恨女神结合：在将血河神君、飞蝠客、莫医人和无念禅王击败后，没想到飞蝠客假死偷袭龙九州，龙九州不慎触及机关而掉落小天河之中；

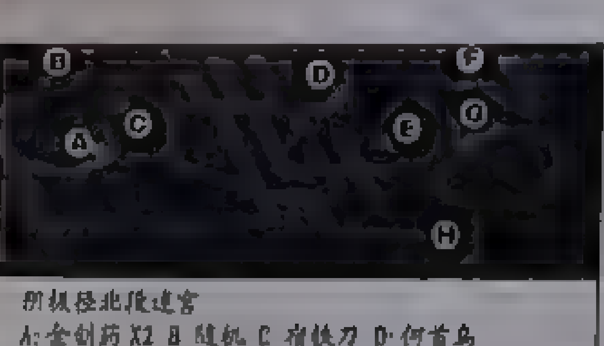
③放弃通窍——无：在将血河神君、飞蝠客、莫医人和无念禅王击败后，爱恨女神突然攻击龙九州，龙九州不慎触及机关而掉落小天河之中。

在小天河乘铁甲龙船由天河道来到古龟潭东，在这里遇到鹰扬要加害幽兰，从幽兰口中得知鹰扬已将司太虚杀害并将她带到这里。与鹰扬战斗不敌，这时通天古龟在河中现身，鹰扬跃到古龟背壳缓缓离去。为了照顾不支倒地的幽兰，龙九州只好放弃追赶，就在他为她找水喝的时候，背后一道霞光中幽兰倏忽不见。



龙九州返回到古龟湖西在正中的石台上遇到一位妖艳的女子，她正是经过九极蜕化的逍遥艳后，也就是幽兰的化身。艳后与龙九州的因缘际会与身上的龙印发生作用，使千年难得一见的龙马出现，两人须骑到龙马背上，否则艳后会有生命危险，于是驾驶龙船开始与龙马展开追逐。乘上龙马的方法是沿着顺时针方向追过去，途经天河道、阴极径、九曲流、阳极径、刀剑天流瀑、小洞天等地，当赶到小天河上方时要绕到右侧接近，这时龙马会跳入天河道里，进入天河道打败龙马即可降服它，同时得到神州六器的玄苍游龙甲。

龙九州抱艳后乘上龙马，在九曲流西岸玩到一个“龙马渡河”的小游戏，玩家要在30秒内用出现的方块接通龙马前行的道路。来到龙巢，龙马带着两人在天河宇宙中飞驰，这时艳后将自身的力量和龙马的真元传给了龙九州，最后随着龙马飞入龙巢完成绝作。



阴极径北段迷宫
A:金创药X2 B 随机 C 霜钦刀 D 何首乌 E 金创药X2 F 天山雪莲 G 随机 H 活络玉露丹



阳干道西段迷宫
A 雷火弹X3 B 杵黑宝 C 金蛇胆 D 昆血续玉膏 E 随机 F 生肌断续膏 G 随机

满怀悲伤的龙九州回到九曲流东岸，正好遇到前来接应的燕真和天威，三人一起寻找离开小天河的通道。来到天河道遇到昏厥的美艳夫人，将她救醒后得知碧尘仙已死，龙九州发誓必报此仇。众人由水洞天北方的山路离开小天河，再由逍遥外殿来到逍遥湖畔，在这里遇到圣府的北斗，得知圣府的司太虚和幽兰已死，如今圣府已没有了支柱，对抗逍遥大帝的任务异常艰难，龙九州答应帮助圣府来完成使命，约定一起寻访各路高手前往双驼峰大吊桥会战。注：小天河西部有一宝箱放有神州六器之一的掠影金翅。在阳干道迷宫宝箱可找到纤罗衣。

离开…后前往元阳楼，由长胡…尹楠阳为美艳夫人治疗，尹楠阳说美艳夫人的伤势过重，需要有人的帮忙才行，这时会有几个选项。

①暂时将美艳夫人留在元阳楼：则美艳夫人必死。

②我现在就决定救她：

A、不可，让我自己来吧：龙九州损失一式如来神掌，美艳夫人救活。

B、天威，龙某与美艳今生欠你一次：天威将无法出席双驼峰大吊桥之战，并无法告知龙步真人下落。

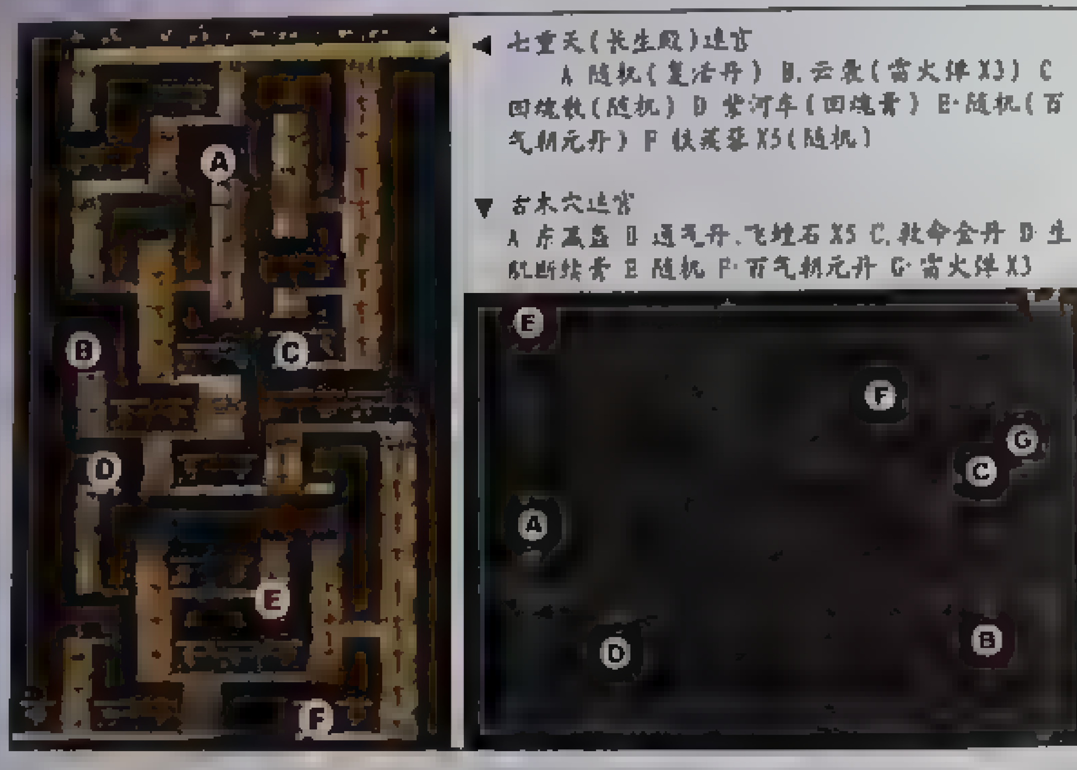
C、唉，美艳暂请楼主照料：美艳夫人必死。

东方：元阳楼
请求尹楠阳治疗真气走失的美艳夫人

支线任务一：战帅转生之三

此事件在小天河事件结束后开启，前提是必须见过战帅幽灵，并寻找到两件转生关键道具。来到冷霜潭会再次见到战帅幽灵，将手上的青魂绝和青魂绝魄交给他得到1000点青魂和合体技的修炼提示。

支线任务二：千岁武帝之三



七重天（长生殿）迷宫
A 随机（复活丹） B.云袭（雷火弹X3） C 回魂散（随机） D 紫河车（回魂膏） E·随机（百气朝元丹） F 铁蒺藜X5（随机）

古木穴迷宫
A 层真丹 B 凝气丸·飞蝗石X5 C.救命金丹 D 生肌断续膏 E 随机 F·百气朝元丹 G·雷火弹X3

此事件在小天河归来开启，在大吊桥会战时关闭，前提是须完成排教之邀事件并曾在战神滩打过曹操。地阴时将至，依照与玄姬的约定，众人赶到映月潭与玄姬见面。玄姬带着三人进入不夜城，结果在门口遇到曹操，战斗中燕真被曹操捉去，曹操逼迫玄姬交出赖以上生和驻颜的日魂，玄姬无奈只好依言行事。

在曹操退入七重天后，一行人穿过古木穴迷宫，打败两只开明兽进入一重天去见千年树人——华陀，华陀交谈后得知曹操虽然长生不死，但仍惧怕阳光。最后他抽出地上的树根，一行人由树洞直接来到七重天。在七重天前殿遇到曹操，他与龙九州一起煮酒论天下英雄，结果燕真和天威的话触怒了曹操，一场大战之下打败了日魂和月魄，曹操见状躲到了七重天大殿里。在这里有两个选项：

分支一剧情：我们先冷静想想其它的办法吧！

众人准备回到一重天再说，穿过七重天迷宫到六重天战帅殿打败一只巨大蟒蛇，然后找到一只引光仪，转动它的角度可将上方的阳光引入地下，因此下面的行动要到七层的大厅中分别设置引光仪的角度，转到下方绿灯亮起的位置，每层都会有魏将把守，分别要打败夏侯惇、张辽、许褚、典韦等，可得到金甸战靴、万年参精、虎袭爪和百胜壶等宝物，最后再返回到七重天大殿，一起围攻打败曹操。

分支二剧情：等不了这么久！强攻吧！

直接穿过长生殿迷宫，在大殿上面对武帝曹操，此番大战异常艰难，生死决斗之后曹操失去月魄重入轮回，龙九州得到日月玦。

战后回到映月潭，玄姬没有了赖以长生驻颜的日魂，玄姬不愿龙九州看到她日渐憔悴的面容，在地上写出“此情可待”四个字而去，龙九州望着她渐行渐远的背影黯然神伤。注：在七重天迷宫中有神州六器组件之一的云袭。

支线任务二：怨怒龙魂之二

此事件在打倒千岁武帝之后开启，在八渊宫对决之时关闭，前提是龙九州在队上，并经历儿童失踪事件和不夜城武帝事件。在离开映日潭之后，路过七重天时听到里面传出儿童的笑声，循声进去在一重天殿堂看到一名儿童在玩耍，进入一重天长廊后发现被人反锁在里面，继续往长生殿行进，结果途中在紫龙密穴、战神路等迷宫穿行，看来眼前是被扭曲的幻象，穿出迷宫来到长生殿上，出现在众人面前的竟是另一个龙九州，原来他是龙九州修练如来神掌时所分离而出的怨怒龙魂，希望利用孩童来练就移魂转生大法来取得实体，而孩童的魂魄早被他逼出体外而在七重天徘徊。龙九州决定收服怨怒龙魂免使孩童丧生。

打败怨怒龙魂两次得到神州六器组件之一的风翼，之后再将四名儿童分别送到父母亲身边可得到一些宝物的馈赠。

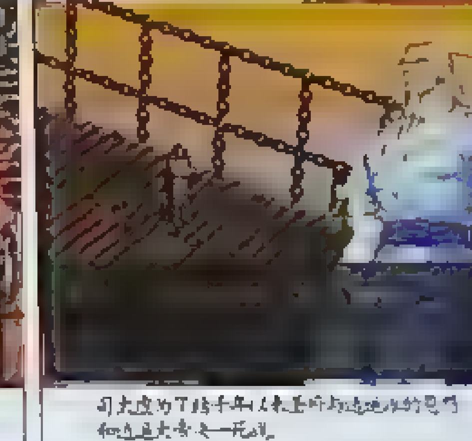
第九回　無底谷正邪會戰　逍遙宮聖魔文辭

在完成所有支线后，接下来寻访各路的英才参加双驼山会战。先去拜访三位尊者，九回龙鸟内龙坡的不定尊者、灵海神贲内禅修的八叶尊者、焚游火窟内火殿的伏虎尊者。然后再去敦煌石窟找天地人杰，如果之前曾留下盛虎手书的话，这时交给他便可让他去双驼峰。再往东野的紫龙密穴龙肠径找龙步真人，真人这时提到在楼兰城内有一邪派高手——不倒邪神，于是来到西域的楼兰找到不倒邪神。注：龙步真人须在当初救美艳夫人时，不是天威所救才会得到线索。

拜访完各路高手，来到双驼峰的南峰树林，请北斗及卫士把守树林，其余人赶往无底谷吊桥会战。在大吊桥再次遇到逍遥大帝和十八魔道，这时大帝已知道庞度公图谋叛乱，庞度公知道女儿幽兰已死，心灰意绝心如死灰，纵身跳落到无底谷中身亡。此时司太虚死而复生，再度出现在大吊桥上，并得知当年放幽兰于圣府门前的就是逍遥大帝本人，心中感到非常愤怒，于是协助龙九州与十八魔道展开对战。分打败了柳无良、梳无忌、古独目、白残生、黄金侯、凤恋蝶、妖后爱夫、邢巨，最后司太虚为了结宿仇与逍遥大帝的宿仇而展开对决，结果司太虚稍逊一招死在了大帝的手上，临死前将梵天神剑送给龙九州，龙九州成为梵天的传人，逍遥大帝则与龙九州约战于逍遥湖宫。



曹操和龙九州煮酒论英雄



司太虚为了结千年仇恨要与逍遥大帝决一死战

支线任务一.转世活佛

此事件在双驼峰大吊桥和十八魔道决战后开启，在湖宫决战时关闭。在大吊桥之役后前往布达拉宫，得知这里由丹根护法摄政主持，奇怪的是他和罗敦喇嘛对寻访灵童之事并不热衷，而云仓喇嘛则极力迎取灵童，龙九州认为活佛因己而死，决定亲自寻访转世的活佛，从护法手中得到神州六器之一的香神珑。

来到莱亨镇的左侧河边找到一个儿童，将香神珑拿给此孩童看后，云仓喇嘛出现并确定他就是达赖转世的灵童。在向儿童的父母辞行后，在门外看到罗敦喇嘛跑来，说丹根护法在水云林时遭到偷袭，来到水云林没有找到护法却遭到血教徒的围袭，突围后返回灵童家里，从妇人口中得知灵童已随云仓等人离开。来到三界林发现受伤的喇嘛，回到布拉达宫听巴措说云仓曾在西境驿站出现过。

来到西境驿站见血教徒往古城跑去，追到楼兰城楼打退血教徒救出丹根护法，得知圣湖的预言是灵童的出现会使血佛重生。龙九州等人于是赶往藏林，在里面果然看到血影魔僧使用换血大法使血佛重生，将血影魔僧和血佛打败后，将灵童救回并送回到布达拉宫，得到神州六器组件之一法乐坤。

来到逍遥湖下到湖宫，龙九州与逍遥大帝展开最后的对决，结果龙九州在最后的一击中悟出佛心，使逍遥大帝后退了半步，逍遥大帝自认失败，决定除非找到破解佛心之法，不会再在江湖上出现，没有了逍遥艳后他只有在寂寞中寻找武道上的巅峰，在生死决战的刹那，才会感觉到生命的意义。

消除了逍遥大帝的危机后，龙九州有着前所未有的平静，这样的平静并未使他萌生退意，相反的给他一股更强的意志，持续神掌所赋予的使命，直到最后……■



一　合体技习得方法

传奇事件



极限攻略 E-PASS

秘集市

午夜狂飙会Ⅱ
Midnight Club 2

howhardcanitbe#	游戏难度级别调整(# 为 0-9 的任意数字,0 为难度级最低)
starpower	获得枪支,同时车辆无损
leatherandlace	得枪支和火箭筒同时车辆无损
upupdowndown	开启所有城市车辆和特技(只限于街机模式下)
theparrot	开启所有游戏模式
griswold	开启所有城市
quickFix	快速修理车辆
[illegible]	获得后备燃料
yerbamate	无限后备燃料
rimbuk	开启所有城市车辆和特技(只限于街机模式下)
howfastcanitbe#	车辆速度调整(# 为 0-9 的任意数字,0 为速度最低)

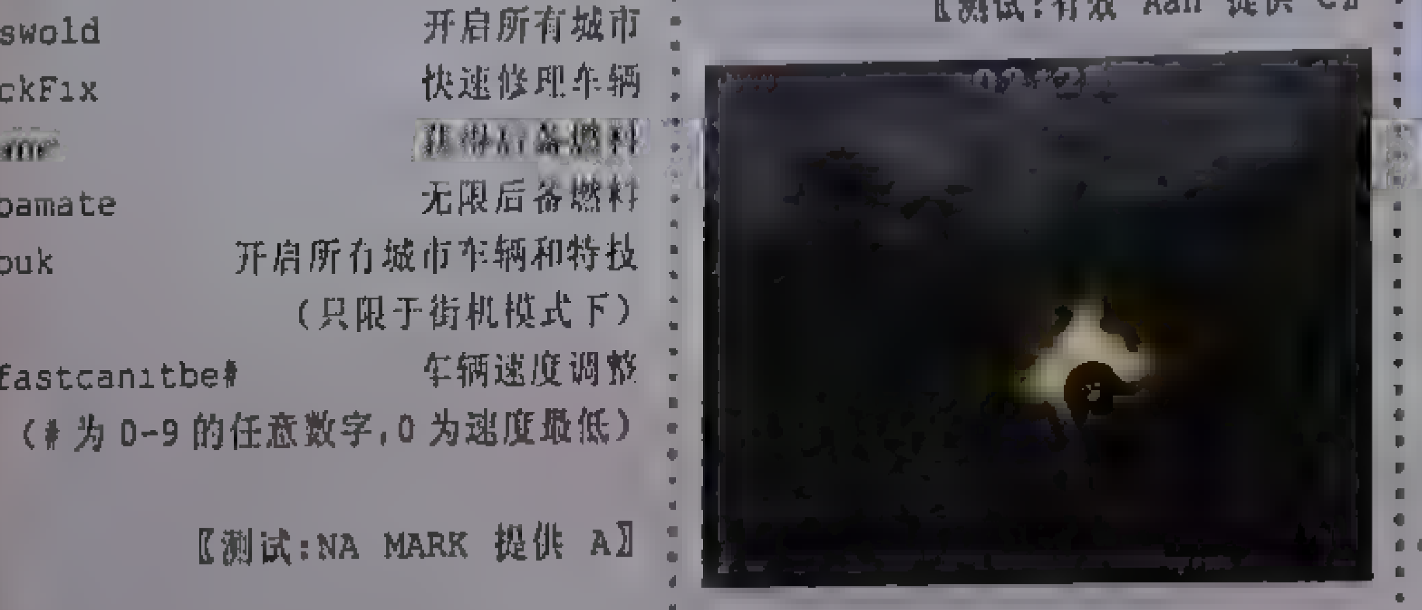
【测试:NA MARK 提供 A】

抗日:血战缅甸

进入游戏之后,按下【~】键即可打开控制台,输入以下的令同在即可获得相应功能,再次按下【~】键关闭控制台即可返回游戏。

s_all_tasks	打开所有任务关,共 60 关
s_pass	本关任务完成跳到下一关
s_full_ammo_on	打开弹药无限
s_full_ammo_off	关闭弹药无限
s_undead_on	打开无敌模式
s_undead_off	关闭无敌模式
exit	退出游戏

【测试:有效 Aan 提供 C】

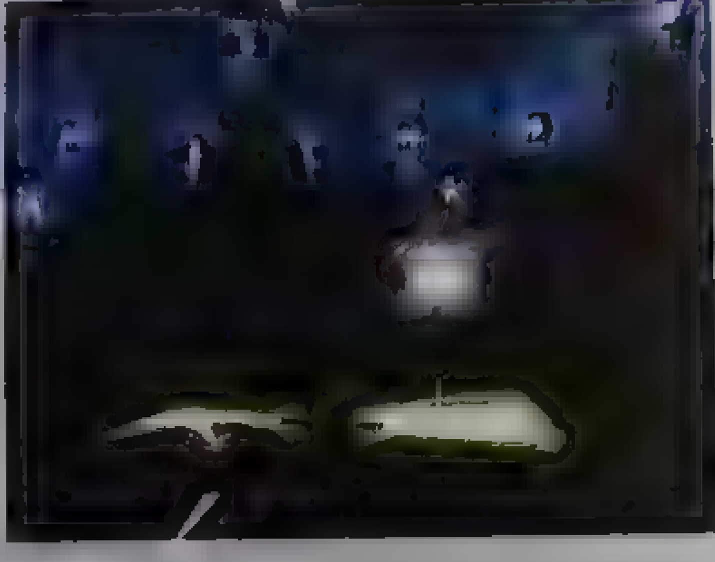


星球大战:绝地学院
Star Wars Jedi Knight Jedi Academy

在游戏中同时按下【Shift】+【~】呼出控制台,键入以下密技,开启相应功能:

god	开启上帝模式
noclip	开启穿墙模式
notarget	开启隐身功能
give all	得到所有道具
give health	生命值全满
give armor	装甲全满
give ammo	获得弹药
kill	自杀
quit	退出游戏

【测试:NA MARK 提供 B】



野蛮人:纽沃斯之战
Savage The Battle for Newerth

givemoney	获得金钱
giveresource	获得资源
giveplayermoney	其他玩家获得金钱
giveseletedplayermoney	获得一定量的金钱
giveexp	获得经验值
give	获得弹药
kick	自我毁灭
endgame	结束游戏
kill	自杀
play2D	在 2D 模式下运行游戏
destroy	摧毁所有任务目标
enterbuilding	进入建筑物
getgameinfo	获得游戏信息
screenshot	截图
picklocation	传送到指定位置

【测试:NA Aan 提供 B】

绿巨人
HULK

在密码区输入以下密码:

ANGMNGT	生气指数全满
GMMSKIN	无敌
MMMYHLP	敌人血少一半
BRCESTN	解开所有的谜
TRUBLVR	解开所有的关卡
JANITOR	变成灰巨人来玩

【测试:有效 Aan 提供 B】



电子世界争霸战Ⅱ
Tron 2.0

在游戏中按下【T】激活对话框,在其中输入以下密技,开启相应功能:

mptears	获得所有武器 生命值和能量全满
mpkfa	获得所有武器 生命值和能量全满
mphealth	生命值全满
mpammo	能量全满

【测试:有效 MARK 提供 C】

钢铁风暴
Iron Storm

在游戏中按【ESC】键激活控制台,输入下列代码获得相应功能:

LATOUNGA	生命全满
BLINDAX	弹药全满
SUPPLIES	获得补给

【测试:有效 Aan 提供 A】

三国立志传Ⅱ

游戏中按【Ctrl】+【Alt】+【F9】后输入以下密技

[FullRunPoint]	行动点数为最大
[GoldGoldGold]	金钱 +5000
[TomorrowDie]	主公年纪到 99 岁
[fullenergy]	体力值为 99
[NoLifeFriends]	友军生命值剩一点
[GiftForMe #]	获得物品(# 为物品编号)
[MoreAction]	攻击后能继续下指令
[BedBedBed]	敌人昏迷
[MadMad]	敌人混乱
[PosionPoision]	敌人中毒
[StoneStone]	敌人瘫痪
[FullThinkPoint]	灵感 +2 且补满
[OurLifeEnd]	我军生命值剩一点
[FullLongLife]	生命值 +2 且补满

物品编号

武器

19- 倚天宝剑	短兵器
42- 青龙偃月刀	长兵器
57- 金鸟弓	弓箭
77- 孔明扇	折扇

防具

头

87- 诸葛巾	
104- 火神盔	长兵技 +150
106- 圣光盔	弓箭技 +205
107- 金龙盔	短兵技 +195

身

117- 金龙袍

137- 黄龙甲

马/驴

147- 太公驴

167- 赤兔马

饰物

172- 雷龙之环	攻 +16
177- 风鹰项链	速 +160
182- 金护身镜	防 +160
187- 文狼石	灵 +120
189- 孔门鞭	口才 +30
192- 火神戒	火攻防 +150
195- 水神戒	水攻防 +150
199- 百毒手环	巫攻 +400
201- 玉玺	魅力 +30
206- 龙年珠	命 +320
209- 神农青囊	人攻防 +150

天书

230- 火雷计	231- 火弩计
232- 火爆计	233- 火石阵
234- 烧夷计	235- 雷雨计
236- 水龙计	237- 寒冰雹
238- 洪水阵	239- 溃堤计
240- 迷魂剑	241- 夺魄枪
242- 百毒雾	243- 醉人蜂
244- 解毒术	245- 移动术
246- 回神术	247- 唤醒术
248- 自疗术	249- 医疗术
250- 鼓舞术	251- 威吓术
252- 护体术	253- 卸甲术
254- 神行术	255- 迟缓术

【测试:有效 Aan 提供 A】



重返狼穴Ⅱ 血战太平洋
Deadly Dozen: Pacific Theater

在游戏中按下【L】键,首先输入"/tell cheatcheat",回车。再次按下【L】键,输入以下密技,获得相应功能:

tell hitlermode	敌人无敌
tell ec	跟随敌人视角
tell fly	飞行模式
tell give: (0-44)	得到道具
tell godmode	上帝模式
tell ac	上帝模式 + 无限弹药 + 飞行
tell invis	隐身模式
tell losemission	任务失败
tell give	获得 Thompson 冲锋枪
tell noint	获得 HUD
tell ammo	无限弹药
tell winmission	任务胜利

【测试:有效 Aan 提供 C】



猎人
Chaser

在游戏执行文件路径后添加"Chaser.exe -console",运行后,在游戏中按下【~】呼出控制台,可输入以下密技:

cht_armor 100	获得 100 装甲
cht_god	开启上帝模式
cht_flymode	开启飞行模式
cht_weapon #	获得武器(# 为武器名称)
cht_health 100	得到 100 点生命值
cht_giveall	得到所有装备及物品
cht_timescale #	改变时间(# 为时间数字)

【测试:有效 MARK 提供 A】

星际迷航:精英力量Ⅱ
Star Trek: Elite Force II

在游戏执行文件路径后添加"+set ui_console 1 +set cheats 1",然后在游戏中按下【~】呼出控制台,可输入以下密技:

god	上帝模式
give all	获得所有武器
health 100	生命值变为 100
notarget	隐身
playsong	播放游戏音乐
quit	退出游戏
reset	重新启动游戏
give [武器名称]	得到武器
record	录制游戏
stoprecord	停止录制游戏

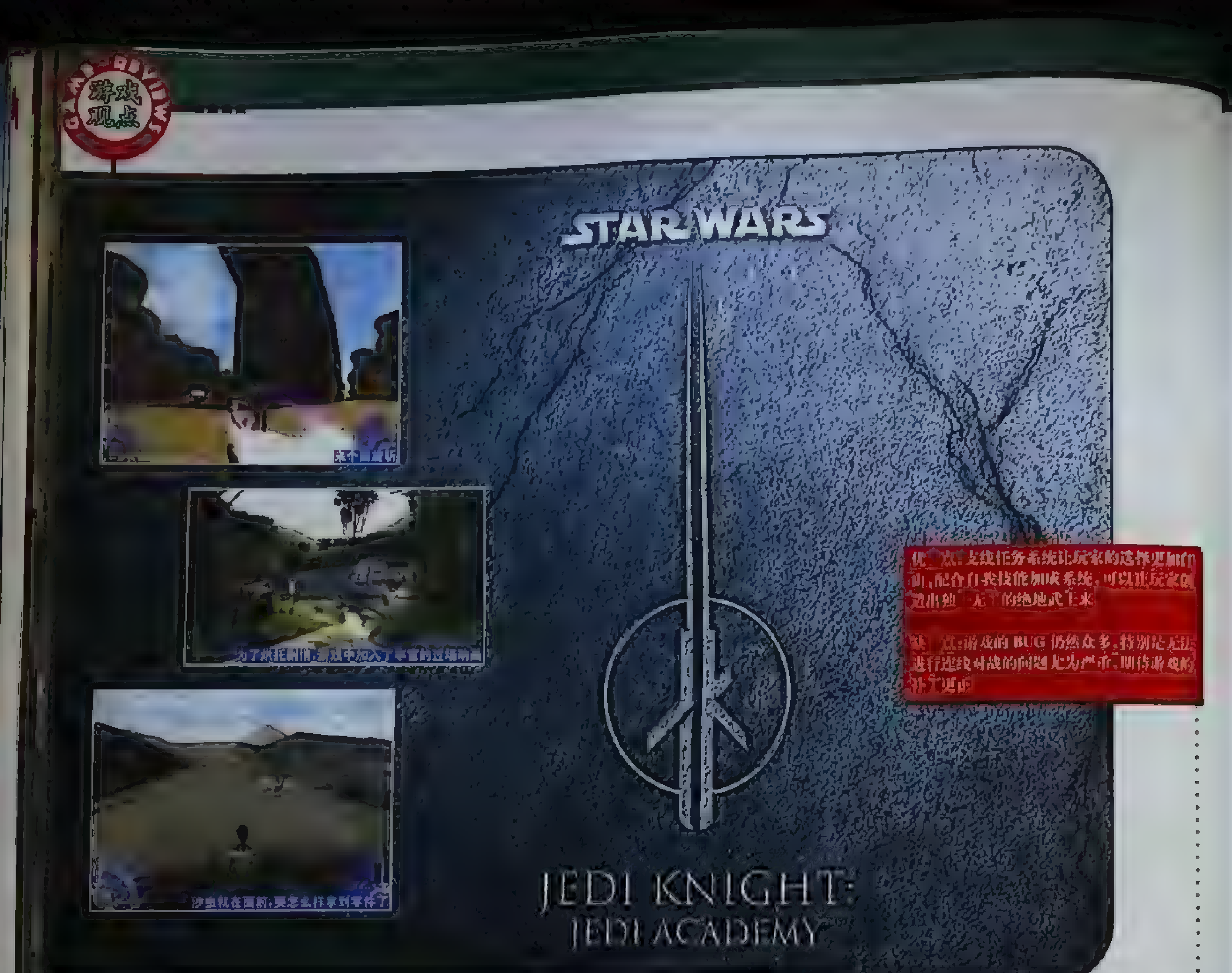
【测试:有效 MARK 提供 c】





测试:有效　经编辑部实际测试通过

测试:NA　未经编辑部测试



优点：支线任务系统让玩家的选择更加自由，配合自我技能加成系统，可以让玩家创造出独一无二的绝地武士来

缺点：游戏的 BUG 仍然众多，特别是无法进行连线对战的问题尤为严重，期待游戏的补丁更新

星球大战：绝地学院

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

文/善良的大灰狼

绝地武士是怎样练成的

对于星球大战迷来说，再没有比扮演绝地武士更来劲的事情了，掌握着原力，手握着光剑的绝地武士不仅是星球大战的主宰，更是“星战”系列得以延续和发展的动力所在，正是因此，当卢卡斯公司把发展的目光投向电影之外的广阔市场时，以绝地武士为代表的“星球大战”系列游戏也就理所当然地被放到了最前，2003 年 9 月，《星球大战.绝地学院》(Jedi Knight：Jedi Academy，后文简称 JA)出世。

自古英雄皆少年

能够成为绝地武士是每一位跨入星战世界玩家最大的心愿，但要怎么样来成为绝地武士，却并不是每一个人都能了解，JA 因此诞生。与之前的星战题材游戏不同，JA 并没有把注意力放在那些已经成名的绝地武士身上，当然我们也就很难把这款游戏与之前的电影和小说衔接起来，去创造一段完整的故事。在这里，天行者建立了绝地学院，负责培养那些年轻的有潜质的学员成为绝地武士，在这期间星系遭到了一种神秘力量的威胁，而发现并解除威胁的任务自然就落到了正在苦练成为绝地的武士学员身上，于是作为初学者，从零到壹的起步就这样开始了。

玩家可以从根据自己的喜好选择种族、性别、外貌、服装，甚至于光剑的颜色，一切都如同新生入学般兴奋异常，并且你创造的人物除了会在游戏中即时显现外，也会在游戏的关卡动画中原样现身，让人每次游戏都有唯一的感觉。受制于动作射击游戏类型本身限制，支线任务一向甚少被人提及，但 JA 中，这点却获得了完全的改观，或许是不想让玩家因为某处的卡关导致游戏进程的停止，因此在保留游戏主线剧情不变的前提下，游戏中加入了众多的支线任务剧情，玩家必须完成一定数量的支线剧情才能激活主线剧情的进一步发展，但支线剧情的选择与完成却是可由玩家自由掌握的，这样一来，偶尔的谜题卡关并不会影响玩家通关的进程。当然考虑到让玩家重复游戏的必要刺激，支线任务都被赋予了一定的技能点数，完成的任务越多所能获得的技能点数也就越多，人物的技能也越丰富，于是一个愿打一个愿挨，谜题卡关带来的游戏中止和支线选择带来的游戏单一问题总算是得到了一个圆满的解决。

循序渐进的武士之路

角色扮演游戏的一大成功之处，在于它可以把玩家前一阶段的游戏成果以经验和等级的形式体现在后一阶段的游戏中，从而使人获得培养的感觉，动作射击游戏中却极少有类似的设计，因此很多的游戏中，除了武器的选择更为丰富外，我们并没有发觉由于连续战斗获得的经验累加，值得庆幸的是，由于有了学院的标称，因此 JA 有了与之前不一样的改变。

当玩家刚刚进入游戏时，所拥有的只是最基本的技能，但随着对任务的完成和技能点的获得，可供选择的技能和同一技能所具有的威力会越来越强，甚至到了游戏中期，玩家还可以选择是否把手中的光剑换为双手光剑或者两头光剑，大大提升了游戏的乐趣。而游戏本身也秉承了“星球大战”游戏系统中光明与黑暗的特性，在游戏的最终，让玩家自己决定自己的命运归属，从而让游戏有了与之前不一样的多种结局，耐玩度也因此大为提升。加上前面已经提到的支线任务中，过关模式和游戏玩法各不相同，有的纯粹是武力比拼，有的则是驾乘竞速，更有的直接就是逃命大行动，因此如果不是赶着去体验更新的游戏，那么 JA 相信会在你的硬盘上停留一段不短的时间。

可以对示地查看到人物的各种光剑招式

“黑客”化身的绝地武士

当年《黑客帝国》电影的问世，让中国武术和子弹时间成为了其后很长时期内动作影片和动作游戏的必备产品，尽管时间已经过去了很久，但这样的效果播及却仍然出现在了 JA 身上。游戏中，原本只会横劈竖砍的绝地武士不仅可以使出华丽绚烂的招式套路，更重要的是还拥有了“一击必杀”的绝技，只要能够在敌人防备未成功时使出，原本砍半天都不见得会死之敌，马上就会毙命当场，连带上光剑挥舞时眩目的光芒与子弹时间的特效播放，热血格杀的爽快之感油然而生，比之前作可以说是巨大的进步。

掌握原力，对于绝地武士来说，都是一种必须，游戏中共提供了十八种原力技能，利用这些原力技能，玩家不仅可以获得如同超人一般的惊人破坏能力，更能因此将战术的概念活用到单人的对决中来，通过锁喉把敌人直接扔下山崖，利用超速抢在敌人之前命中要害，正是由于有了这些不同于常规动作射击游戏的要素添加，“星球大战.绝地武士”系列也才具有了不俗的魅力所在，而今这样的设计又重新被 JA 所继承。

幸好它是星战绝地武士

提起星战题材的游戏，尽管作品众多，也拥有不少热衷于此的狂热爱好者，但近年来却很少有一流的经典问世，只是因为这些作品中总有或多或少的遗憾在其中。AI 仍然是这次游戏中突出的问题所在，NPC 的反应明显要慢于玩家本身的动作，因此如果你的身手比较敏捷，甚至可以直接跳过普通敌兵，奔关底 BOSS 而去，玩过前作的玩家相信都少不了因为升降机的意外被无辜压死或重伤的惨事，此番这样的问题依旧存在，很多升降机只要感应到玩家靠近就会自动启动，虽说这样的自动功能的确够先进，但为什么不等我把另外一只脚放上去再启动 T_T

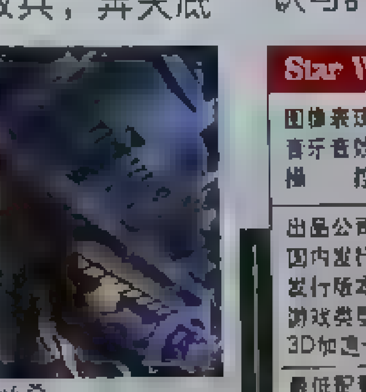
通常欧美游戏甚少有带着严重 BUG 就出厂的情况发生，但 JA 似乎并没有从上一作的阴影中解脱出来，游戏中的 BUG 千奇百怪。最夸张的一个，当有 NPC 跳到玩家头上时，反弹作用之下，NPC 会被摔死，于是很多游戏中莫名其妙的卡关就这样出现了。连线对战功能不用说，大家都已经知道是必不可少，JA 当然也不会忘了将其加入，但在目前的 JA 中，无论怎么选择，只要执行了多人连线对战模式，不出五分钟，程序就会自动报错，并终止运行，直到本文完成时，这一问题仍然没有得到任何的解决。

对于喜爱《星球大战》，并想扮演绝地武士的玩家来说，相信 JA 会让你的好梦成真，借助游戏丰富的人物设定选择系统，你可以创造出独一无二的绝地武士，并在其后的任务中让它成为你在虚拟星战世界中的代言，唯一需要提醒的是，游戏中的 BUG 众多，多人连线对战功能问题尤为严重，因此除了时时不忘存盘之外，多点耐心，等待更新补丁出来之后再进行多人连线，相信会让你对游戏的乐趣更为认可。■

丰富的支线任务提升了游戏的乐趣，这不在轨道车上大作战了

光剑的对决是游戏中最大的卖点，但光剑过分强大的威力让游戏的战术选择变得单一化了

一击必杀





Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

图像表现	■■■■	创意	■■■■□
音乐音效	■■■■□	动感	■■■□
操控	■■■■		

出品公司：Raven Software/[illegible]	3D声效卡：[illegible]
国内发行：未定	多人游戏：支持
发行版本：英文版 [illegible]	控制方式：键盘 鼠标
游戏类型：动作(ACT)	出品日期：[illegible]
3D加速卡：D3D/OpenGL	官方网站：[illegible]

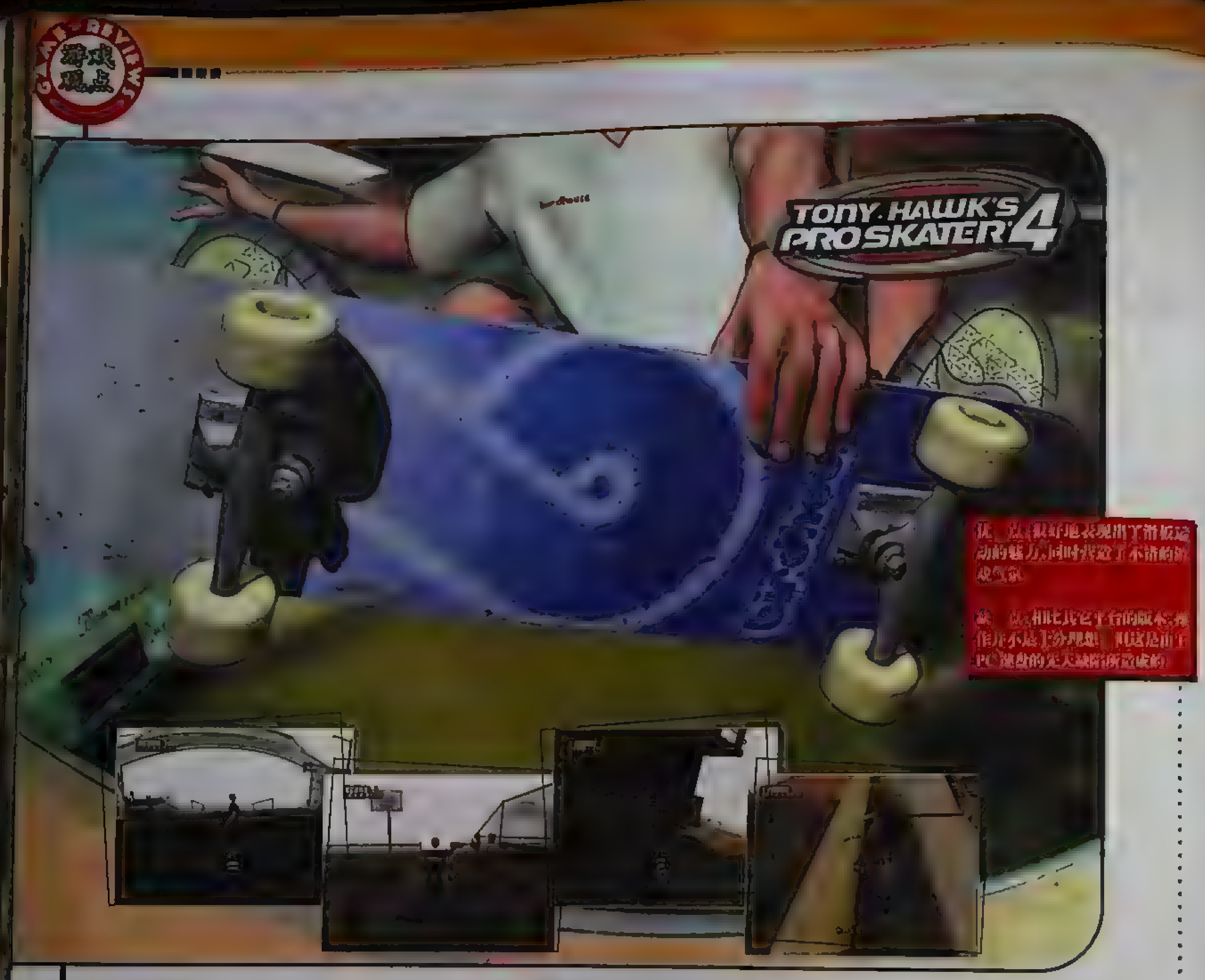
最低配置：PII450、128MB、32MB显存、8速光驱、1.3GB硬盘

推荐配置：P4 1.8G/256MB、64MB显存、支持DX9.0

★★★★

托尼霍克职业滑板IV

Tony Hawk's Pro Skater 4



体验非凡的感觉

与传统意义上的体育运动不同，极限运动是人类向自然界以及自身潜能挑战的另类运动，我们在电视中看到的滑水、攀岩、冲浪、蹦极等运动就都属于极限运动的范畴。由于从一开始就具备了自由开放的特性，所以极限运动一经诞生就被那些精力充沛、不甘寂寞、追求刺激的年轻人所接受。时至今日，可以说极限运动已经逐渐发展成了一项被大众所接受的娱乐活动。说起极限运动来，最为我们熟悉的还要数滑板、直排轮滑和极限单车这三项，因为这是目前极限运动的主要比赛项目，而且这些运动对场地要求不是很高，开展起来也比较简单，因此我们也时常可以在城市中碰到一些这类玩家。在这三项其中，滑板更是因其类似于冲浪的爽快感受，以及花样多变、幅度巨大、难度无限等众多特点，成为了典型的代表，而我们这次要说的这款游戏，正是以滑板为题材的《托尼霍克职业滑板Ⅳ》（Tony Hawk's Pro Skater 4，后文简称THPS4）。

引人注目的游戏

THPS4 是以著名的职业滑板选手托尼霍克冠名的游戏。托尼霍克在滑板界可谓是无人不晓的大腕级人物，从 14 岁初次接触滑板开始，在其后 20 多年的职业运动生涯中获取了 ESPN 等诸多奖项，作为顶尖的滑板高手，他贡献出了大量的创意和技巧，大大的推动滑板运动在技巧性方面的发展，是滑板运动爱好者心中的偶像，拥护者眼中的滑板魔术师。其人实力不凡，而以其名字冠名的游戏也表现得非常不错。从第二代开始涉足 PC 平台后，"托尼霍克职业滑板"系列就成为了唯一一款横跨所有平台的体育游戏，其三代将游戏性、真实性以及图像表现发挥到了空前的地步，随着三代的国内正式发行，更使很多玩家成为了忠实的"托尼霍克"FANS。

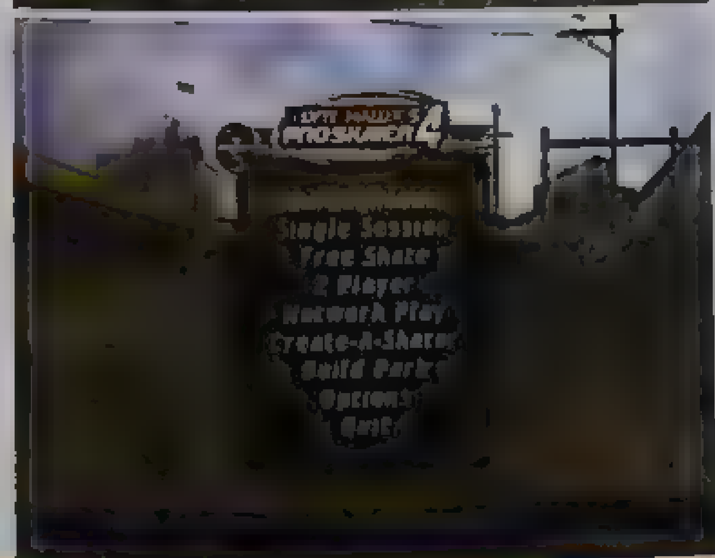
由于最初是一款针对 PS2 平台开发的游戏，所以当我们玩到这款游戏的 PC 版的时候，这款游戏实际上已经推出了将近 1 年的时间，这给了我们一个做出横向比较的机会，当然这种跨平台的比较也是在一定前提下进行的有限对比。本作令人印象深刻的附加内容莫过于选手编辑模式，在该模式下，你可以从头到脚对游戏中的每一名角色进行设定，设定选项的细致程度令人难以置信，比如我们不仅可以在游戏中为托尼霍克选择不同的帽子或头饰，而且还可以选择帽子上的标志。当然，我们也可以完全重新创建一名角色，在重新创建角色过程中，我们也可以详细地设定出这个选手的外形，大到身形脸型，小到眉眼之间都是我们可以随意定制的，之后，我们就可以用自己完全原创的角色来进行游戏了。除了选手编辑模式之外，游戏相比前作还增加了很多个性赛场，这无疑大大增强了作品的游戏性和耐玩度。



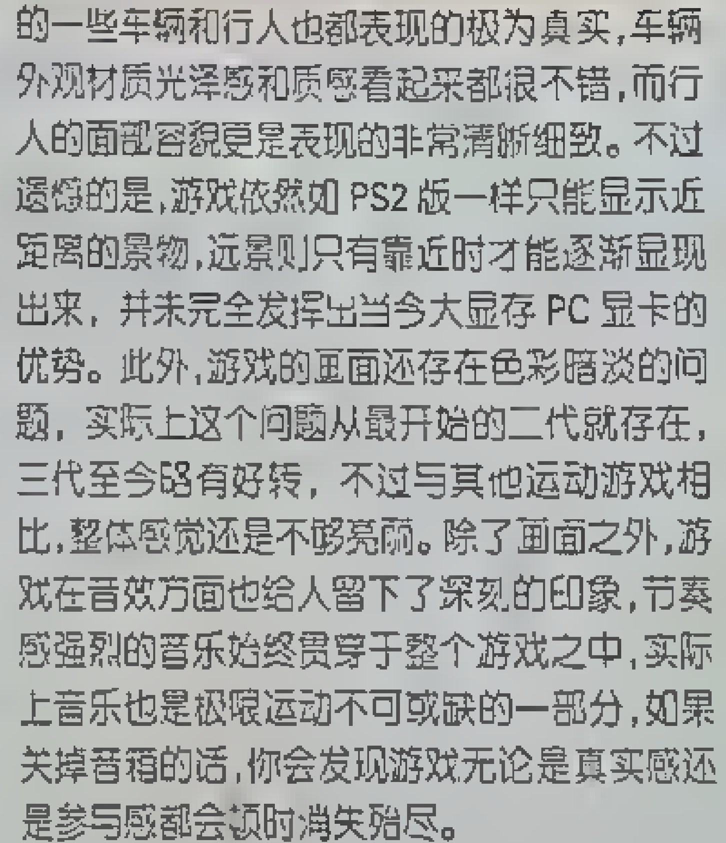
非凡的游戏感觉

由于 PC 相对于其他游戏平台来说在显示硬件方面有着巨大的领先优势，所以对于大多数移植游戏来说，图像效果一般都是很难令 PC 玩家们感到满意，但 THPS4 的图像引擎明显专门针对 PC 做了优化，在进入游戏前我们可以选择三种分辨率，同时还可以打开或者关闭一些特效。在选择中等分辨率，特效全开的情况下，游戏中的画面表现非常出色，背景贴图非常细腻真实，天空效果也渲染得很自然。同时，游戏中出现的一些车辆和行人也都表现的极为真实，车辆外观材质光泽感和质感看起来都很不错，而行人的面部容貌更是表现的非常清晰细致。不过遗憾的是，游戏依然如 PS2 版一样只能显示近距离的景物，远景则只有靠近时才能逐渐显现出来，并未完全发挥出当今大显存 PC 显卡的优势。此外，游戏的画面还存在色彩暗淡的问题，实际上这个问题从最开始的二代就存在，三代至今略有好转，不过与其他运动游戏相比，整体感觉还是不够亮丽。除了画面之外，游戏在音效方面也给人留下了深刻的印象，节奏感强烈的音乐始终贯穿于整个游戏之中，实际上音乐也是极限运动不可或缺的一部分，如果关掉音箱的话，你会发现游戏无论是真实感还是参与感都会顿时消失殆尽。









除了游戏的画面音效带给玩家的直接感受之外，滑板运动体现出来的非凡感觉其实才是游戏最为核心、最为实质的内容。你需要一次次的尝试高难度动作，并经历一次次失败的磨练，当你最终在比赛中作出一套极具难度又充满想象力的动作时，那瞬间所获得的快感和成就感是难以用语言来形容的。相比三代，此次游戏依然保留了连续动作系统，也就是说当你在游戏中作出某个特定动作时，游戏会容许你接着做几个连续动作，这样就成了一套组合动作，组合动作的得分是要远远高于单独动作的，有时候一个组合高难度动作就可以累加出几万的高分，所以要想在游戏中完成一个又一个挑战，熟练掌握几套具备一定难度的组合动作是十分有必要的。同时，游戏中延续了"平衡系统"，这个系统在你炫耀各式各样的绝技时对你的帮助是很大的，例如当你踩着滑板在长长的栏杆上滑行，或是当你穿行于行进中的车辆顶上，并做出诸如 Parade Floats 或 Skitch 等技巧时，就必须要很好地运用这个系统。当你漂亮地完成目标之后，将会得到一些技能点数，你可以自由的分配它们，另外也许还会有其他一些奖赏，例如装备升级、特别设备的使用许可等等。

移植难以避免的缺陷

以往的经验告诉我们，但凡是移植游戏，总会存在一些难以避免的问题，很不幸，这个经验再次在 THPS4 身上得到了验证。前面已经说过了，这是一款针对 PS2 平台开发的游戏，而且是一款十分注重动作性的游戏，很自然，游戏的操作就成了此次 PC 版最大的问题。游戏默认的操作方式是方向键 + 小键盘，通过不同方向键与小键盘上的八个基本键，玩家可以做出各种匪夷所思的动作，本来这样的操作是没有什么问题的，但是由于游戏中强调动作的组合，而这样的操作却又很难使用出连续的动作组合，所以游戏的操作实在是让人很不舒服，尽管游戏支持玩家自定义按键，但是由于按键太多，所以无论怎样操作都还是存在一定问题。因此强烈建议玩家使用手柄进行游戏。

除上述之外，此次的 PC 版在多人游戏方面也有了很大的加强，除了保留 2 人分屏对战的模式之外，玩家还可以通过网络进行多人游戏，毫无疑问，THPS4 是一款非常出色的游戏。但同时我们也必须承认，这款游戏无论从题材还是从难度来看，都不是一款适合所有玩家的游戏。在文章的最后笔者只能说，如果你真的对它有兴趣的话，那么不妨进入游戏，认真地完成每一次动作，耐下性子去体验一次又一次的失败，等到你发现其中乐趣的时候，你已经欲罢不能了。

Tony Hawk's Pro Skater 4

图像表现	■■■■□	创意	■■■■■
音乐音效	■■■■	动感	■■■■■□
操控	■■■		

出品公司：Beenox / Aspyr
国内发行：未定
发行版本：英文版
游戏类型：运动[SP]
3D加速卡：D3D
3D声效卡：DS3D
多人游戏：支持
控制方式：键盘、鼠标、手柄
出品日期：2003.8
官方网站：www.aspyr.com
最低配置：PⅢ 800/128MB、32MB显存、700MB硬盘
推荐配置：P4 1G/512MB、64MB显存

★★★★



优点：真实模拟皮卡赛车在颠簸路面和斜坡路面的驾驶特点
缺点：内容单薄、操控不便、不支持联网

野蛮卡车

Tough Trucks: Modified Monsters

文／王博

除了真实、还是真实！

初玩《野蛮卡车》，感觉与《越野竞技场》(LEADFOOT)很相象，二者都模拟露天体育场内进行的皮卡车赛，所不同的是《野蛮卡车》的真实程度大大超越后者。游戏开发商——芬兰Bugbear公司曾推出著名的《环球拉力大奖赛》(Rally Trophy)，此番再推《野蛮卡车》，意在表现皮卡那种笨重而执拗的驾驶感觉，当车轮碾过凸凹不平的赛道，悬挂和车身随之震颤，前方是连绵起伏的斜坡，伴随着引擎的轰鸣，硕大的皮卡冲天而起……

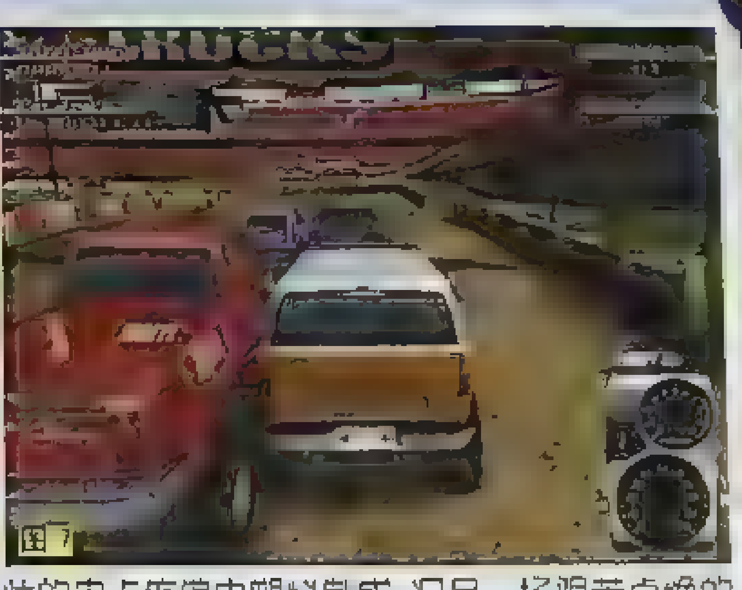
拟真度

熟悉汽车运动的朋友大都知道，皮卡的车速相对较慢，加之体育场面积有限，不可能铺设很长的直道，因此期望从这款游戏中获得爽快的速度感是不可能的。但车速慢并不等于难度低，《野蛮卡车》是笔者玩过的最难驾驶的赛车游戏之一，玩家要时刻保持引擎动力，即使收油过弯时仍要不时"轰油提转"。由于皮卡的转向惯性较大，因此打轮儿动作最好一步到位，不要来回修饰，否则赛车会扭来晃去，而横向力矩一旦超过重心平衡点赛车将无法控制。有些玩家喜欢大幅度侧滑过弯，其实这并不利于轮胎的附着力，尤其当你驾驶一部没有安装电子限滑差速器的皮卡就更是如此，这种笨重的大家伙不可能象WRC赛车那样获得四轮均衡抓地力，因此打方向切勿剧烈，侧滑幅度要恰到好处，只要听到"稀里哗啦"的声音，说明轮胎因滑动过大已刨起泥土和碎石(图1)，这时要立即回轮，减少侧滑幅度并恢复轮胎抓地。

游戏中的回头弯很多，这种弯看似难度挺高，其实关键在于掌握好弯线——入弯时机要略迟一些，入弯线路也要更弯曲一些，这样就可以使出弯线路更直一些，以利于加油提速时提高轮胎抓地力，从而发挥引擎的牵引效率。游戏中还有许多斜坡，这要求"飞车"距离要不远不近(图2)，飞得太远不仅有可能翻车(图3)，而且还有可能错过转弯点；不过"飞"得太近也不行，不仅影响车速，而且还有可能无法连越连续斜坡(图4)。车轮离地后赛车将不再受控制，因此"起飞"前要对落地点有把握，否则赛车会因"起飞"角度误差而撞上护墙(图5)。对于那种一边是斜坡、一边是平路的路段，建议玩家从平路上通过，轮胎只有附着在地面上才能产生更快的速度。游戏中还有一些"搓板路"，玩家通过时要倍加小心，因为赛车几乎是一蹦一跳的前进，转向会变得非常迟钝。此外，游戏中的大部分弯道由连续弯组成，车手的双眼焦距一定要放远，不要只盯着车头前10米。说句笑话 要一只眼盯着面前这个弯，另一只眼盯着下一弯。


图5


图6


图7

比赛刚开始时，电脑车手往往相互拥挤、争道抢行，这时要耐心等待对手犯错误，如果电脑车手并未发生预期的车祸，玩家也不必着急超车，半圈过后队形将逐渐拉开，那时再动手超车不迟(图6)。有些玩家喜欢使用"推挤"战术，使用这个动作最好处于内道，以便借助转弯离心力将对手别出去；但如果你处于外道，建议不要冒险使用这招儿，因为这时吃亏的往往是外道车手(图7)。给具有"暴力"倾向的玩家的建议是——避免撞车，《野蛮卡车》的碰撞系统设定得非常真实，程序将记录你的每一次碰撞，轻则部件损毁，重则车身倾覆，而赛后你还不得不支付数额巨大的维修费。但如果你能顺利完赛而未发生碰撞，维修费会非常低，省下的钱可以升级赛车，何乐而不为？

操　控

用键盘驾驶游戏，玩家的手指动作要非常敏锐且细腻，方向盘的驾驶感转向不足，玩家必须将方向盘打到头儿才能使赛车做出甩尾动作，如果方向盘带有力回馈功能，震动力度会随着车速提高而越来越大，驾驶者会有很强的临场感。和其它赛车游戏一样，《野蛮卡车》也没有"复活键"，一旦翻车或车头逆转时玩家可以按此键将赛车快速调整到正确方向。

相对于上述优点，《野蛮卡车》还是有诸多不便之处。首先，游戏不支持车辆调校，这导致玩家只能被动适应赛车，玩起来缺乏主动性，其次，主观驾驶视角比较低，其实皮卡车身还是蛮高的，然而游戏不仅未设驾驶舱视角，而且主观驾驶视角的位置也只相当于保险杠的高度，这给玩家观察赛道带来不小的麻烦(图8)；第三，左下角的微缩赛道图是固定不动的，它不能把赛车的行驶方向自动旋转到正上方，玩家必须费劲揣摩下一个弯究竟是向左还是向右，着实很累；第四，游戏居然没有录像功能，玩家无法回顾比赛，更无从分析技战术；第五，维修赛车时玩家得反复点击鼠标，程序员为什么不设一个统一按钮呢？

视听效果

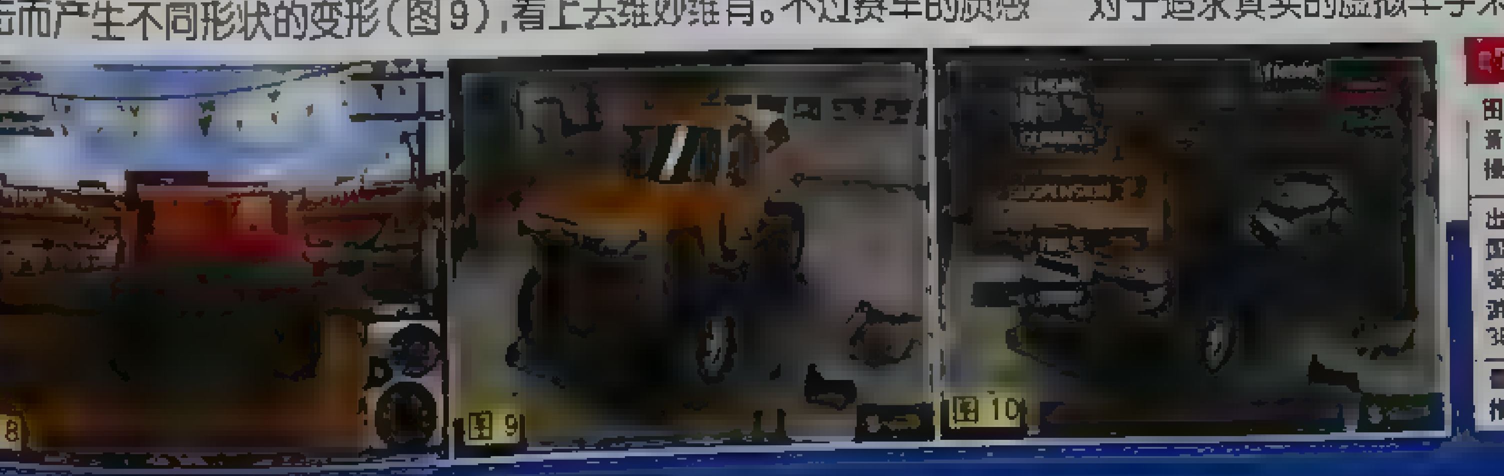
《野蛮卡车》的"损毁效果"非常具象化，车身会根据不同轻重的撞击而产生不同形状的变形(图9)，看上去维妙维肖。不过赛车的质感略显单薄，一部威武雄壮的皮卡仿佛由塑料制成，况且一场艰苦卓绝的比赛之后，车身居然没什么泥点儿。和车身质感相反的是赛道质感，无论是黄土、红土和沙土都给人以历历在目之感，车轮碾过之处，纹理清晰而细腻。由于游戏模拟的皮卡车赛只在露天体育场进行，因此赛场环境相对于大自然要单调许多，除了九曲回肠的赛道，再就是简单生硬的看台，而且每座体育场看上去都大同小异，这无疑使游戏的画面水准打了一定折扣。最后一点，游戏界面使用3D场景，但设计生硬、做工粗略，与《职业车手》精美的3D场景相比显得缺乏艺术表现力，只是玩家赢得的一座座金灿灿的奖杯还算能带来些成就感。

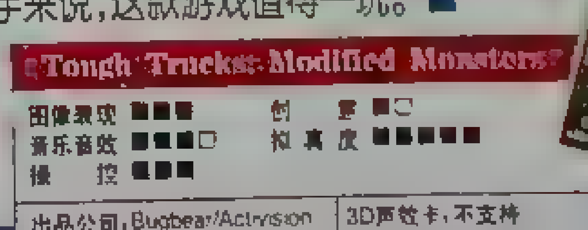
《野蛮卡车》音效表现有优有劣，引擎沉雄浑厚中蕴含着强悍和霸气，略带沙哑的低音仿佛使人体会到柴油发动机低转速时强大的扭矩；赛车飞跳落地时悬挂和轮胎发出"嗵嗵"的撞击声，车体的重量感表现得很好，轮胎打滑时会发出"稀里哗啦"的杂音，但玩家听不到石子被轮胎碾起并敲打底盘的"铛铛"声，背景音乐选用了一支悠扬的西部牛仔曲，但缠绵的格调削弱了粗犷豪放的大赛氛围。总体来说，游戏的视听效果略显一般。

其　它

《野蛮卡车》的初始难度较高，玩家上手时间约在3小时左右，然而一旦入门又显得比较简单，通关在4小时左右，即7小时就能把游戏全部打穿，虽然游戏包括16条标准赛道和6条计时赛道，但内容略显单薄，而且缺乏循序渐进的过关难度。游戏流程采用奖金模式，玩家只要获得前三名就可获得不同数额的奖金，奖金用途分为"维修零部件"和"升级零部件"，主要针对引擎、变速箱、悬挂、轮胎和车身(图10)，建议玩家不要把全部资金用于升级零部件，要留些备用资金以防意外，否则资金周转不灵将导致GAME OVER。"奖金模式"虽可以激励玩家，但毕竟许多前作均采用过类似设计，因此《野蛮卡车》的创意并无特别之处。游戏的另一创意是"氮气加速"功能，比赛时点击相应键位可大幅提高车速，但氮气容量有限，建议玩家不到关键时刻切勿浪费。这款游戏是自动存盘的，如果玩家中途退出比赛，不仅没有任何奖金，而且还需承担维修费用。游戏关卡采取菱形布局，玩家可以选择通关路线。不知为什么，游戏中的电脑赛车只有3辆，比赛显得不够激烈。游戏的最大败笔在于不支持联网，这无疑会使赛车高手感到太不过瘾。

总体而言，《野蛮卡车》的拟真度达到一个很高的程度，然而其它环节则相形见绌，例如游戏内容有限、操控繁琐以及不支持联网。做为一款"小品"级赛车游戏，《野蛮卡车》有自己鲜明的特色，对于追求真实的虚拟车手来说，这款游戏值得一玩。■


图8　图9　图10



Tough Trucks: Modified Monsters

图像表现 ■■■　创　意 ■□
音乐音效 ■■■□　拟 真 度 ■■■■■
操　　控 ■■■

出品公司：Bugbear/Activision
国内发行：未定
发行版本：1CD/Win98/2K/XP
游戏类型：运动竞速SSP2
3D加速卡：D3D
3D声效卡：不支持
多人游戏：不支持
操控方式：键盘、摇杆、方向盘
上市时间：2003.8
官方网站：www.activisionvalue.com
最低配置：P II 500/64MB 32MB显存 500MB硬盘
推荐配置：P4-1G/256MB

☆★★★



LU者说

轻度玩家、流行文化及其它

文/十大恶劣天气 & 阿海

大约是在20年前，告诉别人自己是一个游戏高手，也许其中还包含着这样的潜台词：一，"高手"生活在一个开放的家庭，父母允许"高手"用这种新型的娱乐方式来"开发智力"；二，"高手"拥有一份收入颇丰的职业，可以轻而易举的购置一台在当时相当于普通工人3个月工资的FC；三，"高手"从事的既不是体力劳动，也不是劳力劳动，而是"一杯茶、一根烟、一份报纸看半天"的休闲工作，轻闲到自己能够每天在游戏上花上数个小时，将自己修炼成为一个"高手"。你可以将其理解为"从占有向炫示的堕落"。那种环境下，是无所谓Light User和Core User的。再看20年之后的今天，当社会舆论对游戏的包容性越来越强，当游戏软件可以在路边的小书亭中买到，当游戏能够以"电子竞技"的形式在强势媒体上登陆……我们是否还会有勇气在面对陌生人时坦言自己是一个"Core User"呢？

社会环境变化后，一声"Core User"所隐藏的潜台词也发生了变化。学生在自己档案的"擅长"中填上"游戏"，在师长眼中就是符合"一心二用"罪状的强力证据；应聘者在面试中流露出对游戏的喜爱，对方便不得不担心未来的薪水中究竟有多少支付给了"老板屏幕"与"Ctrl+ESC"；即便是面对一个新结识的朋友，当你让对方得知自己每天有十个小时是在游戏中随度过，你此刻在对方心目中的第一印象似乎就将与"不学无术"、"社会寄生虫"之类的词汇画上等号。生活、学习、工作所带来的巨大压力让我们回避游戏，尽管我们的内心一直属于游戏，做一个Core User，做一个游戏世界中的王者，这是儿时比"解放军"、"科学家"、"宇航员"更为现实的梦想。

然而我们有能力去做一个Core User吗？也许你有敏捷的双手，已经实现了"全机种制霸"，但我们都是生活在24小时/天中的常人。我们每天都要用10小时的时间来维持良好的睡眠，1小时花费在了上下班的路途中，8小时工作制让每天真正属于我们的时间只剩下300分钟。这其中还有1小时在饭桌旁度过，1小时用于自己的清洁卫生，2小时用于充电，在剩下的1小时中，我们能够做些什么呢？大约4局《魔兽争霸III》的对战，6场FIFA2003的比赛，在NFSHP2中溜达20圈，让D2中的蛮战士升上1级……仅此而已。于是，我们中的大多数只能注定成为一个LU（Light User），而"生于80年代"的我们恰恰又是游戏的最早受众，如今，我们已经成长为了拥有最强消费潜力的青年一代。今天的我们需要什么，这是每一个游戏厂商都必须思考的问题。

电子流行文化服务LU风格

新技术给游戏制作领域带来的并不全都是绚丽的色彩：MGS2的制作费用超过了前作10倍，而销量的上升远远没有与此成正比；鬼武者2》仅仅用于音乐、动作捕捉方面的费用就与前作的全部制作费用持平，其销量也没有让前作的"百万达成"成为历史；先进的面部建模技术让FIFA系列中齐达内们的外貌可以精确到"溜冰场"面积的大小，每年为此指出的大量肖像权费用就让FIFA系列的制作成本在2年内翻了三番……在制作成本飞速膨胀的今天，任何一个制作公司都不会贸然开发新项目，像最近几届的E3大展，大制作的原创游戏已经基本绝迹。而制作组在名篇续作方面的投资则毫不手软，甚至是不惜代价的将资金倾囊而出，这些资金都花到了哪里呢？显然，游戏制作成本上升的根源在于满足其受众的某种需要。LU需要的不是"简单易用"、不是"老少皆宜"，更不是"寓教于乐"，LU所需要的是流行文化的刺激。

在游戏的制作成本日益增高的今天，游戏厂商的收益点依然不可能像电影那样通过票房、影碟、原声唱片、周边玩具、相关授权等等那样丰富，他们收回成本、获得利润的手段依然主要是从游戏发行环节来获得。正如前文所说，巨大的社会压力让游戏玩家群的规模难以继续壮大，这就要求游戏厂商以商业化的手段来改变这一现实，不但要保证那些"因没有时间玩游戏而被迫成为LU"的玩家们留在自己的阵营中，还要从非玩家群中开拓全新的市场，于是，一种新的LU就产生了，与"没有时间而被迫成为LU"的玩家不同的是，他们对游戏的认识几乎是一张白纸，事实上他们原本就是非玩家，是厂商用"流行文化"这一强力武器将他们从非玩家群中吸引过来。对于这种类型的LU，游戏的"补课"也必须依靠流行文化进行。

传统文化的消费是一种带有倾向性的、有意识的消费，而流行文化是商业手段制造出的幻象，与传统文化不同的是，流行文化是一种强迫性的文化；当然，商业手段可以使其强迫特征消失，转而让人无选择的接受。商业操作而成的流行文化可以简单得让人不需咀嚼就可以接受，因此，它能够打破地域、文化的限制而快速传播——当一个名不见经传的肥皂剧有某位商业化炮制出来的偶像参与，这部肥皂剧就不再是名不见经传；当一个默默无闻的商品由某位明星演员代言之后，它就不再是默默无闻；当一种治疗消化系统运转不畅的药品与某位谢姓偶像扯上关系之后，它就不再是一种疗效待考的白色药片。时间、收入限制了玩家的选择权，也让他们不得不成为了LU，游戏厂商并不会因为这种局面的出现而停止新游戏的开发。当每年数百种游戏铺天盖地的涌现在玩家的面前，究竟选择谁的问题就是谁所炮制的流行文化更能打动LU的问题。用互动电子手段所制造出的流行文化不可避免的与现实中的流行文化有着千丝万缕的联系。

A、形象

人们对电影、音乐、游戏进行的消费活动中，物质性的消费被精神性的消费所取代，这就是常说的"形象即商品"。从题材泛滥、玩法雷同的游戏市场中脱颖而出，要求游戏本身能够将自己复杂的系统转变为一个符号，这个符号本身就是玩家的消费对象。就像每一个玩家都在关心某个正在开发的热点大作中使用了何种技术，也许他们根本就不了解Displacement Mapping、Polynomial Surfaces、N-Patches是什么，他们甚至可以不知道DX9.0是用来干什么的，他们对技术如此关心的本质上是对这些技术所创造出的"形象"的热衷。即便是在游戏刚刚起步的八十年代初期，优秀游戏都无一例外的具备这种"符号化"的特征：提到《超级马里奥》，浮现在我们脑海中的就是一个胡子大叔蹦蹦跳跳追逐蘑菇的形象，提到《魂斗罗》，我们首先想到的就是两个手持自动步枪的赤膊大汉上下翻飞屠杀外星人的形象，提到《南极大冒险》，那只头上长着螺旋桨的可爱企鹅宝宝就在心中活灵活现。时至今日，游戏在系统、玩法上的复杂程度已经与这些经典作品不可同日而语，此时的"形象"直接与游戏主角画上了等号。《MGS》等于索利德·斯内克、《英雄本色》等于马克斯·佩恩、《贝克汉姆足球》等于那个拥有魔鬼右脚的英格兰队队长、《秘密潜入》等于大卫·琼斯、《VR战士》等于结城晶和莎拉、《真·侍魂》等于霸王丸势不可挡的重斩与橘右京飘逸的拔刀术……

游戏主角被流行文化包装成一个又一个符号之后，主角们所代表的就是玩家的欲望。因此，LU可以从货架上将他们轻易认出，厂商也无需担心这些符号化主角"参演"的下一个作品会无人问津。但问题是，007系列在40年时间中更换了数十位演员，显然，这些既不可能开演唱会又不可能弄出绯闻的虚拟主角们不会永远符合玩家们不断变化的消费欲望，况且即便是索利德·斯内克级别的人气主角，他仅仅是ACT玩家心目中的神，用这个人物形象去开拓非玩家群体的市场，就好比是让玛丽亚·凯瑞站在卢塞恩歌剧院去面对西格伦·肖缇思多蒂尔的忠实听众一样毫无意义——在轻度玩家与非玩家的眼中，最有效的刺激物不是游戏，而是能在游戏世界中欣赏到现实的镜像。

这种"现实镜像"可以让以电影、小说为代表的"被动娱乐方式"与游戏这种"互动娱乐方式"之间看似无法消除的隔阂转瞬间消失，其中最典型的例子莫过于稻船敬二的《鬼武者》。《鬼武者》一度被当作PS平台上的热点大作进行研发，金城武最初担任的是游戏的形象代言人与明智左马介的配音工作。当SONY的PS2在1999年底发售之后，为了发掘庞大的市场潜力，CAPCOM毅然中止了PS版《鬼武者》的开发（这部分演示动画在《游戏机实用技术》发售的《鬼武者大特辑》中有收录，从中可以看到游戏在当时已经具备很高的完成度），全力将《鬼武者》打造为PS2发售初期的"定海神针"。此时，金城武在游戏中的地位发生了彻底的变化：CAPCOM与SCE敏锐的察觉到在先期购买PS2的消费人群中，有很大一部分看重的是PS2的DVD娱乐功能，这部分人不可能在游戏上花费一个子儿，他们所消费的DVD影碟根本就不会带给SCE一分钱的权益金，而将这部分用户对电影的关注转嫁到游戏中去，从"家电用户"到"轻度玩家"的转换就轻易完成了，这个切入点正是依靠金城武这位备受日美影迷所推崇的偶像明星来完成的——金城武的混血家庭、与深田恭子合作的电视剧《神啊，请多给我一点时间》与NEC的电视广告使其在日本拥有极高的人气，《你的爱人，我的死神》在美国的轰动更是让伺机占领美日两地市场的SCE心动不已，他的形象被日美观众所熟知，因此"操纵（扮演）金城武"成为一个让所有非玩家心动不已的噱头。于是，在2000年初，我们看到了被固定在椅子上接受面部石膏建模的金城武，我们看到了全身关节贴上动作捕捉采集点与"白组"一起演绎过场动画的金城武，我们看到了在录音棚中与大塚明夫演绎对手戏的金城武，这一切构成了一个虚拟世界中的偶像。数月后，《鬼武者》一举冲破PS2发售初期软件市场的低迷，成为PS2历史上第一个MEGA-HIT级超白金软件——从2000年6月全球PS2的出货量来看，《鬼武者》几乎是日本与美国PS2用户人手一份的必备软件，构成这个销量的绝大部分用户都是LU。



CAPCOM在选用"演员"的时候分外注重偶像对LU的吸引力。例如《鬼武者3》中的男二号一直锁定在美国的两位猛男巨星史泰龙与阿诺身上，但最终CAPCOM选择了法国演员让·雷诺，原因很简单：在SCE的另一块巨大的市场欧洲，好莱坞文化并不是畅通无阻的，法国与德国甚至有相关的法规政策来抵制来自美国的快餐文化，无论是史泰龙还是阿诺，他们都属于"不受欢迎的人"。让·雷诺在欧洲拥有极高的人气，又因主演《这个杀手不太冷》而彻底征服了美国观众的心，并且美国本来就是一个包容性极强的社会，不会因为自家"演员"的落选而对游戏抵触。

财大气粗的美国艺电则通过其丰富的资源打造出了"现实镜像"模式的终极产物：在EALA开发的007游戏最新作《千钧一发（007: Everything or nothing）》中，约翰·克里斯（John Cleese）扮演了Q博士；威廉姆·达福（Willem Dafoe）这位参演过《生于七月四日》、《生死时速2》的影星将扮演游戏中的一位BOSS：Nikolai Diavolo；在《爱我的间谍(The Spy Who Loved Me)》中扮演钢牙的理查德·基尔（Richard Kiel）会继续扮演钢牙这个邪派角色；两名邦德女郎则由因出演《美国派》而人

气飚升的女星莎侬·伊丽莎白 (Shannon Elizabeth) 与名模赛雷娜·杰曼妮 (Serena St Germaine)扮演；在《芝加哥》中有上佳表现的海蒂·克拉姆 (Heidi Klum) 将扮演游戏的总BOSS——邪恶的女野心家 Katya Nadanova。这些影星担任了游戏过场动画中的动作捕捉与配音工作，游戏中的人物都将使用他们的肖像，EA 为此支付的"片筹"高达 1300 万美元。不用怀疑这笔钱用错了地方，在该作于今年 11 月发售之后，你会看到约翰·克里斯、威廉姆·达福、莎侬·伊丽莎白、海蒂·克拉姆与皮尔斯·布鲁斯南的影迷所组成的 LU 群可以轻而易举的将这笔庞大的费用"报销"。

B.高雅艺术的平民化

流行文化基本上（并不是绝对的）是拥有大量追随者的，但拥有大量追随者的并不一定都是流行文化。我们不得不正视这样一个事实：游戏的受众远远没有达到电影电视、流行音乐消费群那样的规模，这是由于游戏自身的"门槛"决定的——想成为一个游戏玩家，首先需要拥有一笔资金用于购置主机，此外，还需要有一份稳定的收入来消费软件，作为 PC GAME 用户，一定的电脑知识与用于升级硬件的资金这两项条件再一次抬高了门槛。于是，游戏需要吸收现实中的流行文化（这种文化本质上与游戏是毫无关联的），用"希望赢得人们喜欢而蓄意制造的作品"、用"那些事实上是为自己而制造的文化"、用"许多人实践和追随的一种普遍的生活方式"（英国大众传播学研究者 R.威廉斯对流行文化的定义）来吸引非玩家群的注意力，同时，游戏还必须用商业化对高雅文化的重新包装，使这种不为非玩家群与轻度玩家群所熟悉的电子娱乐方式成为具备一定高雅艺术表象的文化。

麦克唐纳在《流行文化的理论》中指出，流行文化是一种寄生于高雅文化身上的文化，它是由商人们雇佣的技术人员编造出来的，其受众都是被动的消费者，受众的参与被限制在买与卖之间。现代主义者则认为高雅文化与流行文化已经没有区别，他们反对流行文化与大众文化之间的关键区分，高雅的、庸俗的、大众的……它们都属于商业性文化。在物质化的当今社会，我们应当承认，任何高雅文化都不可能终日被锁在象牙塔中，流行文化也并不全都是商业手段创造出的庸俗文化。比如灵歌来自于教堂音乐，它将教堂音乐的节奏与旋律放大，使圣洁的宗教旋律成为十足的享受；电影配乐来自于交响音乐，它用交响乐的恢弘气势来演绎了银幕中一幕幕正义与邪恶的巅峰对决。

《家园》中伴随宏大宇宙战争场面的教堂音乐可谓其中的神来之笔；每个音符都渗透出纯净和轻盈，即便聆听者不是"上帝的信徒"，你也依然能透过那些天籁之声感受到一种能触发本性的博爱和包容。唱诗班的人声所传递并不是华丽、美艳的唱腔，而是一种圣洁得让人心醉的旋律。在空洞、黑暗的宇宙中，这样震撼人心的旋律很好的烘托出了人类在宇宙中的渺小与迷茫，从而让玩家"听"出了生命的可贵。屏幕中的每一声爆炸、每一道火光都是那样悲壮，玩家从这些旋律中却不会对与游戏主题无关的宗教内容产生任何联想，这就是流行化的威力。《荣誉勋章：联合奇袭》主界面中的那曲震撼人心的管弦乐将古典音乐中的四个乐章"快板"、"慢板"、"变奏"与"终曲"在 5 分钟内完成了有机结合，其配器取消了大提琴，而改用小提琴用缓慢的节奏烘托出饱满、肃穆的色彩；双簧管则用低音区的凄凉、中音区的柔美缠绵来将"残酷的战争"、"孤单英雄"、"自由与荣耀"等等概念鲜活的呈现在了玩家面前；小号与军鼓在该段音乐中的表现力可与《拯救大兵瑞恩》的主题音乐相媲美。进入主菜单之后，小号用安静的气息表现出战场的肃穆，在音乐的高潮段落又转而用高昂、锐利的音色演绎了一股浩然正气与勇往直前的大无畏精神，让每一个渴望在虚拟世界中感受那个战火纷飞年代的玩家激动不已。可以说，这段音乐没有像欣赏古典交响乐那样需要体验者对音乐的感悟力，它用商业化的创造力实现了 LU 与音乐的心灵交流。

在《鬼泣》中，CAPCOM 电子流行文化的急先锋三上真司与神谷英树为主角旦丁的出招动作加入了很多现代舞的内容，使得该游戏饱满的美学色彩造就了无与伦比的视觉冲击力。在他们监督的另一款 NGC 独占游戏《P.N 03》中，女主角的战斗技能全部是从古典芭蕾与艺术体操中演化而来，用"舞蹈"来消灭敌人，在强劲的节奏中完成任务，这种融入艺术感的游戏方式让战斗从机械、连续的按键转变为一种十足的视听享受。游戏制作对高雅艺术的吸收不但创造了一个又一个非凡的视觉盛宴，也让 LU 在电子世界中体验到了高雅艺术的魅力。

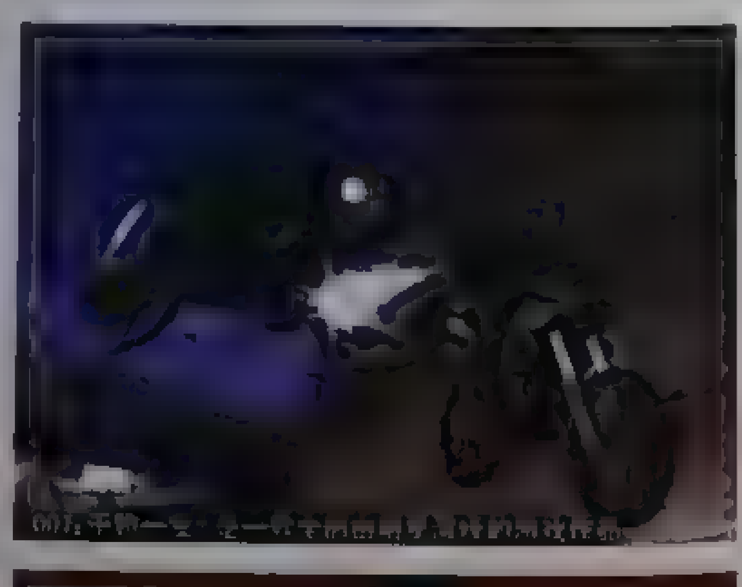
通过以上 A、B 两段的分析，我们不难看出，游戏制作领域中大量运用现实中的流行文化元素，其目的在于为 LU 服务，在于为非玩家群服务，其根本在于为自己的产品销量服务。而究竟是先有轻度玩家还是先有电子流行文化，这恐怕就是一个类似"先有鸡还是先有蛋"的问题了。抱歉，除了它们的营养价值，我对这个问题暂时不感兴趣。

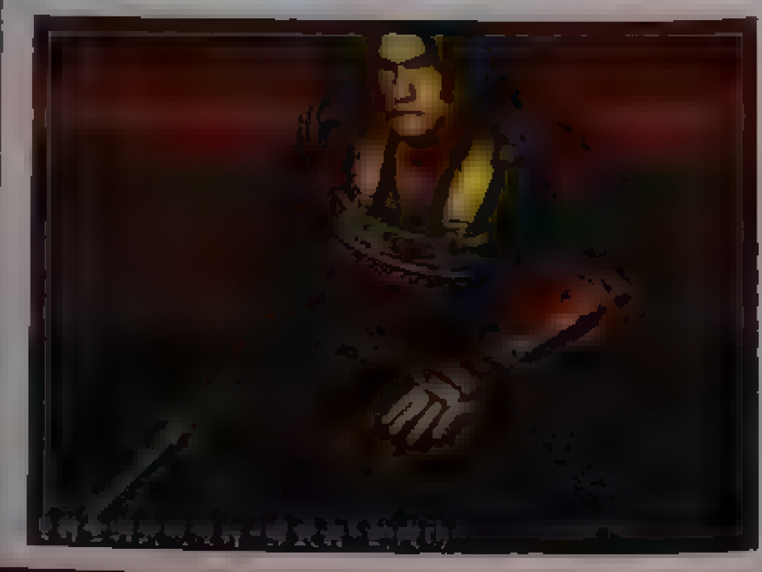
顺LU者昌 逆LU者亡

今天，日益减少的"可支配时间"剥夺了玩家的产品选择权，在日本这样一个游戏的国度，每一个青年人每月平均消费的游戏仅仅只有 2 款。为了争夺用户，用流行文化来包装游戏就不再是一个可有可无的举动，这样就给以创意取胜的中小型制作公司带来了灾难：流行文化是金钱堆砌而成的幻象，大捆的钞票在燃烧后散发出了令人亢奋的气息，这种味道可以麻醉任何人。产品一旦不能迎合流行文化的发展趋势，不能迎合 LU，这就将给厂商带来毁灭性的打击。

3DO 的破产原因可以有千万种可能，但绝对不是因为自身产品的质量低下造成的。《英雄无敌》系列让 3DO 成为了回合制策略游戏的无冕之王，也为 3DO 带来了滚滚财源。然而，随着社会环境与玩家需求的变化，那种在灯下手捧咖啡、在轻点鼠标中决胜千里的游戏方式已经不再适合寻求放松与刺激的游戏玩家，对后续新作的大规模投资会引发灾难性的后果。于是《英雄无敌III》成为了史上拥有资料片最多的一款游戏，后续的无数资料片仅仅是对任务设置、地图、生物种类进行修改之后就将全新的包装盒摆上货架，甚至若干资料片中的 CG 动画都一模一样。这种制作模式使得该系列的消费群只能限制在《英雄无敌III》的核心玩家中，并且除了真正的狂热爱好者，很少能够有人为了满足自己的收集欲望而花上大笔的金钱来将这些内容重复的资料片收入囊中。在这种近乎欺诈的销售过程中，其核心玩家也在渐渐流失。可悲的是，3DO 对于旗下的另一个热点品牌《玩具兵大战》的制作、发行策略几乎采用了同样的模式。这样，CU 在不断的流失，3DO 又没有充足的资金来用流行文化对其作品做全方位的包装，在恶性循环中，3DO 逐渐支撑不住。在倾尽全力开发时下流行 ACT 模式游戏作品《圣战四骑士》以实现"绝地大反击"的过程中，3DO 耗尽了最后的资金，不得不独自承受最后的完败。

WESTWOOD 在加盟 EA 之后由于充足的资金支持而焕发了"第二春"，今年 2 月，它在 EA 的工作室重组计划中被强行拆散，使得 WW 迷们唏嘘不已。从表面上看，WW 的消亡既不是由于自身产品开发不力，也不是由于流行化包装不足而造成的。但我们可以清楚的看到，WW 这个拥有自身品牌的工作室与美国艺电全力打造的 EA.COM、EAGAMES、EASPORTS 三大流行品牌已经到了水火不容的地步，这样的工作室在商业化大潮中被清洗是一种必然。





世嘉公司又是另一个过分注重硬派风格而导致一度陷入破产危机的制作公司。世嘉的作品在系统、设定方面的造诣数十年来都无人能出其右——难以想象，《VR 战士》、《疯狂出租车》这样的经典作品即便在十年后依然有着狂热的 FANS 每天沉醉其中。当次世代主机格局形成之后，玩家群中出现的世嘉派与索尼派直接代表着 CU 与 LU 之间的冲突。由于对艺术与完美的高度追求，世嘉往往将"包装"这样一个商业社会最不能缺少的要素忽略，他们永远也不会懂得"游戏实际是一种商品，游戏厂商所销售的是一种形象"的含义所在。在以往的世嘉作品中，CG、BGM 等要素几乎沦落到了可以忽略不计的边缘。即便是转型为游戏开发厂商之后，这种现象也时不时出现在世嘉作品中——动作游戏《超级忍》中数段极具创意的 CG 中居然没有任何配乐！若是让在 XBOX 上大肆开发媚俗程序的某日本厂商来看，这简直与天方夜谭无异！

在回顾了这些难以在流行文化大潮冲击下生存的游戏厂商之后，让我们来看一看"顺 LU 者"又是如何春风得意的：

史克威尔：史克威尔更倾向于将自己作品中的流行元素当成一种广告投资。《最终幻想VIII》发售前数日，王菲演唱的《EYES ON ME》就已经成为了日本各大流行音乐排行榜的打榜曲目，该歌曲在各电视频道中播放的 MTV 直接使用了游戏中的豪华 CG 与旋律进行组合，所造就的轰动效应不必再用语言来进行描述。游戏中必杀技的命名也考虑到了日本青年的语言习惯，史克威尔在游戏制作过程中就特别安排人员对日本青年认为"酷"的词语进行了归纳与研究。《最终幻想电影版》无论在艺术还是商业上都不能算作是一个成功作品，除了人物的头发、皮肤质感的惊人表现，这部耗资巨大的 CG 电影并没有给我们留下任何多余的印象。但 FF 电影版并不是失败的，其中对生与死的探讨、庞大的世界观、RPG 式发展的剧情打破了游戏主机的壁垒，通过胶片向所有 LU 与非玩家展示了 FF 系列的动人魅力，它可以算作是人类历史上耗资最大、时间最长的广告，事实上，它也让 FF 的品牌价值上升为一个天文数字。

KONAMI：在商业化作风愈演愈烈的游戏业，KONAMI 是为数不多的追求高层次游戏艺术的厂商之一，在追求"爽快"、"火爆"的大环境下，只有它才有勇气制作《寂静岭 3》这种毫无游戏性、但艺术气息极强的作品。在为 PC 版《寂静岭 3》投入巨资研发专属引擎之后，近日传出了 KONAMI 决定用 DVD 介质这一"PC 游戏票房毒药"的方式来发售这款游戏，只为了该作便于 FANS 收藏，这不得不让人对此报以由衷的钦佩。对于流行元素，KONAMI 更倾向于使其在自己艺术气息浓厚的游戏作品中达到"画龙点睛"的效果。充满了动感节奏的《恶魔城：月下夜想曲》以一首抒情歌曲《I am the wind》作为结尾，将玩家在游戏过程中无数次惊险的跳跃与闪避娓娓道来；《合金装备》结尾那首苏格兰风笛烘托下的女声吟唱，灵歌恰如其分的表现出了阿拉斯加的宽阔与冷寂，让玩家在深邃的故事主体中迷茫；《合金装备：自由之子》结尾那首慵懒的爵士风格歌曲《Can't say goodbye to yestoday》令玩家在思索"信息在多大程度上决定人的存在"这个令人费解的问题时困顿；《胜利十一人 6》中夺得世界杯之后那首《We are the champion》配合着画面中一个又一个精彩镜头，让玩家在胜利的狂喜之后回味通向成功道路上的艰辛与曲折……

CAPCOM 的魔力让经典佳作在虚拟世界中得到了永生

CAPCOM：正如前文所说，CAPCOM 是一个相当注重商业化包装的制作公司，为了 LU，它可以不惜一切代价。但问题是，对比 EA 那种制作预算近乎无限的庞大财力，CAPCOM 不得不被资金限制在条条框框中，这使得其作品中的流行元素常常是以孤立的面目出现，各种流行元素的过渡与衔接存在着严重的问题。在《鬼武者 2》中，为了迎合欧美市场，稻船敬二在日本战国背景中加入了大量"为流行而流行"的元素，游戏中的很多怪物取材于西方神话，甚至是《一千零一夜》中描述的阿拉伯鬼怪，更不可思议的是游戏中还出现了机器人、飞艇、螺旋桨飞行器、机器马、机器龟等匪夷所思的物件，相对于《鬼武者》中奇幻风格演绎下的"互动历史剧"，《鬼武者 2》的国际化包装根本就没有实现东西方文化的融合，由于缺乏过渡，反而给人带来了一种异样的感觉。

任天堂：从国内玩家的启蒙主机 FC 到 NGC 出现前的这段时间，任天堂用于储存游戏代码的介质是卡带，由于容量方面的限制，CG、复杂配乐、全程语音等等商业化中必不可少的要素都没有影响任天堂独特的设计理念。长久以来形成的用户群并不能忍受流行元素的侵蚀，NGC 推出之后 CAPCOM 在任氏主机上独占作品的惨败可以说明这个问题，流行元素根本就无法打动那些伴随宫本茂大叔游戏理念成长起来的核心玩家。于是不久前任天堂宣布了 NGC 制造暂停。但在 TV 市场上接连遭遇失败并不能撼动任氏的霸主地位，因为他们还有一个法宝：GBA。严格来说，GBA 并不能算是一台游戏主机，它所满足的是玩家的"无意识娱乐"，在地铁站候车的过程中、在乘坐大巴的旅途中、在外出郊游的时候去玩弄这款随身携带的电动玩具，这与我们坐在显示器前单挑"魔兽"的感觉是截然不同的。GBA 的妙处就在于，它像一包零食，尽管不会让你打起饱嗝，但是它可以让你随时随地的感到快乐，它打破了时间、空间对于玩家进行游戏的制约，它是一种最彻底的 LU 玩具。与那些动辄上千万美元制作费用的超级大作相比，GBA 软件的开发费用几乎可以忽略不计，而软件的价格却一点也不低于主机游戏，像《鬼眼狂刀》这种级别的 GBA 软件在日本的售价是 4900 日元，与一款二线 TV 软件的售价持平，而利润却大得惊人，任氏靠这种巨额利润与相关的权益金就足以维系自己的霸主地位。在 TV 市场，LU 与任天堂是彻底绝缘的，而在掌机市场，LU 就是任天堂的一切。

EA：EA 的 FIFA 系列与 NFS 系列历来是被广大"专业玩家"嘲弄的对象，而事实上，美国人并不是没有能力将竞速与足球这两种类型的游戏做好——要知道美国的汽车人均占有量是世界第一，平均两个人就有一辆汽车；而其足球的联赛水平尽管不高，但美国队是 2002 年韩日世界杯 8 强之一。FIFA 与 NFS 系列之所以是今天的这个样子，其原因与 EA 的制作理念是分不开的。在 EA 看来，游戏不过是流行娱乐方式中的一种，EA 的目标就是用自己的游戏来与占据美国人闲暇时光的电视、棒球、篮球等娱乐方式争夺时间，在 EA 的用户定位中永远不会出现明显的 LU、CU 界线，任何具备消费能力的人都是 EA 试图赢得的客户（有奶便是什么来



着？），可以说，EA就是一个为LU而生的巨型航空母舰。在过去的5年中，美国艺电的股价上涨了整整4倍，特别是在去年以来纳斯达克指数持续下跌的背景下，该公司股票逆市上扬，没有其针对LU的市场定位，根本就不会出现这种奇迹。

CU——LU的最终归宿

LU是游戏厂商的手段而不是最终目的：无止境的针对LU必将导致厂商将大量资金用于与游戏本质无关的"旁门左道"，一味的追求轻度玩家的参与会让自己陷入恶性循环的泥潭，无论对于玩家还是厂商，这都是一个灾难。制作者的最终目的是让80%以上的用户成为自己产品的核心玩家，让他们成为系列游戏的固定消费群。成为CU并不是LU的责任，而如何引导LU成为CU，这是游戏设计师所必须跨越的门槛。

A.难度：

虽然AI这东西从某种意义上来说就是满足人们自恋、自傲甚至是轻度自虐等阴暗心理的工具，但没有它，游戏的乐趣（特别是单机游戏）就会荡然无存。难度选择的设定从FC时代就已经出现，一般的游戏都会出现简单、正常、困难三种难度。但问题是，没有人愿意承认自己是一个弱者，即便是技术再烂的LU，让他去点击START GAME下的VERY EASY按钮，这如同是有一百个人齐声骂自己是个笨蛋那样令人不快。而选择了中等或者高级难度，这又意味着LU将承受更多的挫折，过多的挫折感会带来什么，相信已经不需要笔者在这里说明。

PYRO小组在《盟军敢死队2》中采取了偷梁换柱的手法：《盟军2》的NORMAL模式中，敢死队员们不会被击毙，当HP降为0之后，人物会进入濒死状态，即便是一辆坦克从他们的身体上碾压过去，这些敢死队员在屏幕左下方的头像也不会化作一个可恶的骷髅头，一旦玩家用急救针给他们来上一下，他们马上就会变得生龙活虎起来，这种设定几乎有作弊的嫌疑。由于游戏的起始难度就是NORMAL，并没有EASY难度的设定，因此我们可以看出这个NORMAL难度实际上就是EASY难度。无论PYRO小组的动机如何，《盟军敢死队》初代给我们留下的梦魇由于制作组这个"善意的谎言"而被我们忘却，更多的"受害者"则喜滋滋地坐在屏幕前尽情向那些曾经"BT"的纳粹小兵复仇。

《魔兽争霸III：冰封王座》的战役模式一改以往暴雪资料片中高难度、高挑战的风格。3个新英雄与数十种新单位的特性通过精彩的剧情任务呈现在我们的眼前，并且这些任务中拥有浓郁的RPG风格，相当多的任务已经抛弃了"建造-生产-战斗"公式，让玩家们在自由操控这些新兵种的同时来感悟复杂的攻防参数与战术要领。

自从《FIFA2002》开始，EASPORTS为FIFA加入了动态难度的设定，每个玩家都会从中下等难度开始游戏，系统则会通过射门准确度、进球数与传球准确度来判断玩家的技术水平。如果你被电脑虐待得一塌糊涂，那么系统就会弹出菜单，建议玩家从更低的难度来开始游戏；如果玩家轻而易举的将电脑击败，那么系统就会提出进入更高难度的建议。

《鬼武者》中的难度变更则更为"诡异"，它是CAPCOM第一款取消难度选择的ACT游戏。无论何种水平的玩家都是从正常难度开始游戏的，如果玩家连续死亡4次，那么系统就会在"神不知鬼不觉"的情况下自动转入简单难度，除了削减敌人的攻防能力以外，玩家的行囊中还会多出两种回复道具。CAPCOM的另一个习惯是将ACT中的高难度选项从主菜单中删去，当玩家用正常难度通关一次后才会进入隐藏的最难模式，一回生，二回熟，当玩家完成LU与CU的转换之后，重新接受更高的挑战使得游戏的生命在一次次的挑战中延长。



今天，难度对LU限制的问题又出现了新的解决方案，一款游戏可以为LU与CU设计两种完全不同的游戏方式，使得这两种水平的游戏玩家都能获得乐趣。在《鬼武者》中，新手可以用简单的三连斩与鬼战术来破关，高手则可以通过对技巧要求极高的"一闪"来痛快淋漓的斩杀敌人；《合金装备2》中的LU可以用M9与加装消音器的USP来以消版的方式完成任务，CU也可以用"不杀一人、不放一枪"的方式来获得"BIG BOSS"的称号……

综上所述，这些"循序渐进"的手段其目的是让CU成为LU的最终归宿。

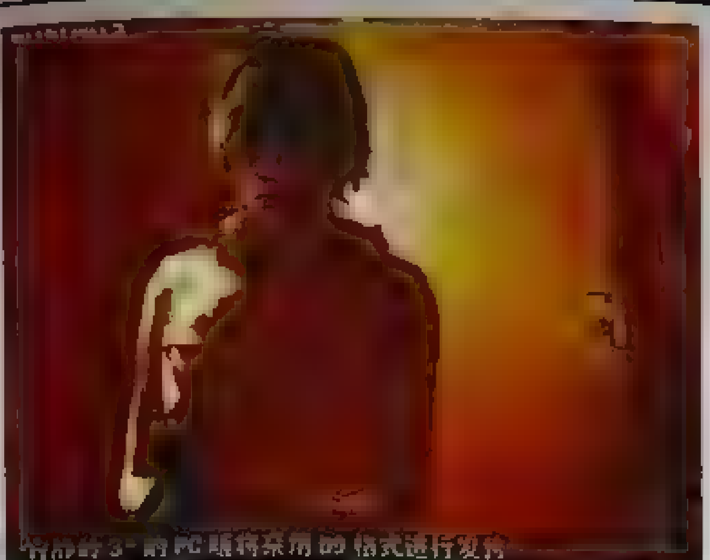
B.收集

如果说游戏中以各种形式存在的收集系统是为了满足玩家意犹未尽的情绪，在通关之余仍孜孜不倦继续奋斗以追求完美的玩家心中那份对于所谓"全收录"不懈追求的热情恐怕只属于CU。每个玩过游戏的人都知道自己或多或少都有过这样一种经历——对HP要求完整、期待着百分百破关。游戏制作者正是利用了这种心理，来让LU自觉地研究游戏的每一个细节，在不知不觉中成为一个核心玩家。是的，请别怀疑自己的动机，那无非是我们人性中主导完美主义倾向的基因在游戏这样轻松娱乐的过程中也同样起作用的结果。不论你是动作游戏迷或者是角色扮演的忠实追随者，关于"收集"的乐趣始终伴随着你，它对LU的游戏方式产生巨大影响，有时甚至成为了LU完成游戏的最大动力。说到这里，我看到你会心地笑了，你一定想起了什么——是"洛克人X"系列中装甲零件的全部收集，还是《暗黑破坏神II》中极品绿色装备套件的获取，还是《三国志曹操传》里全宝物的收集？所有这些类型各异的游戏之所以能够吸引玩家忘我地投入其中，其中极为重要的一点——也是它们最大的共同点——就是它们不约而同所引入的收集系统，从这个意义上看，一直以来存在异议的Light User和Core User两大派别也就在这个汇聚点上握手言和了。

其实以LU和CU的标准来区分游戏玩家的类型只是商家们在产品定位及宣传策略上为了便于自身组织的管理及运作而实行的行为模式，作为游戏消费者与游戏厂商之间沟通最重要媒介之一的媒体并不应该担当起对玩家市场划分的辅助工具，在不自觉间义务充当起游戏商家宣传产品的传声筒——闲暇说着无妨，但要是真把它当作一回事儿，未免显得小题大做了些。让我们换个角度回到刚才提到的收集系统上来，如果玩家们从这点出发审视LU、CU之分，就会很容易跳出游戏界给各位游戏产品消费者硬性做出的规定，所有诸如RPG、SLG、ACT等类型的划分在本质上也和LU、CU的划分没有不同，一切不过是为了在潜意识上说服玩家们相信自己是很钟情于某类型游戏进而成为忠实的追随者，剩下的问题仅在于你是否已经认识到了这点。

所有游戏收集系统的原始动机都是一样的，所不同的是它们各自所包含的要素、实现的形式以及直接导致的结果有些差别罢了。按照"收集"所要达成的目标划分，大致可以把它们归为"功利主义的收集"、"完美主义的收集"和"无聊主义的收集"。

收集的功利化：为了达成某种达人级别，把可控制的角色培养为全能的超人所进行的收集很大程度上可称为"功利主义的收集"，这种功利化的搜集可以弥补LU在游戏技巧方面的不足。其意义显而易见——收集是以游戏人物的强化或者游戏中其它类型可得利益为前提条件的主体行为。此种收集系统是为了弥补游戏本



体在游戏时间总长上的不足，设计者无须花费大量时间在剧情、流程、关卡设计上，只要把一些收集要素分散放置在不起眼或者是不易到达的地方就能加倍延长游戏的寿命，因而这种形式的收集也就成为各游戏厂商的看家法宝。最典型的代表的就是已经做到第7代的"洛克人X"系列。CAPCOM的"洛克人X"系列，其历史可以追溯到FC上的《洛克人》，而作为外传的X系列则因为ZERO的加盟反而超越了正史成为全系列的代表，它的成功离不开出色的人物设定以及最重要的收集系统，在CAPCOM将《洛克人》移植到PC上之后，收集元素的乐趣可以让LU对简陋的声光效果视而不见。

试想一下，你控制的人物在历经千辛万苦、冲破重重关卡的阻碍、取得强化部件后再回头去虐待那些已经变得不堪一击的敌人，别样的快感又岂是语言所能表达的。例如X系列中最成功的第6作，厂商更是将此种系统发挥到了极至：通过解救人质加长血槽、提升速度等属性；通过收集强化装甲零件达到使用重装甲的目的；通过满足特定过关条件或者解救人质获得强化芯片。这些不同种类物品的收集其实仅仅为了在形式上体现出多样性，并不至于让玩家感觉到被厂商无休止的收集系统狠狠耍了一把，善意的人们对此也确实毫无异议，并且乐在其中。游戏制作者们自然非常乐意通过这种方式延长游戏的使用寿命，进而以功利化为驱动的收集将这项活动的目的赤裸裸地融入游戏，促使玩家们花费大量的时间在搜集上。

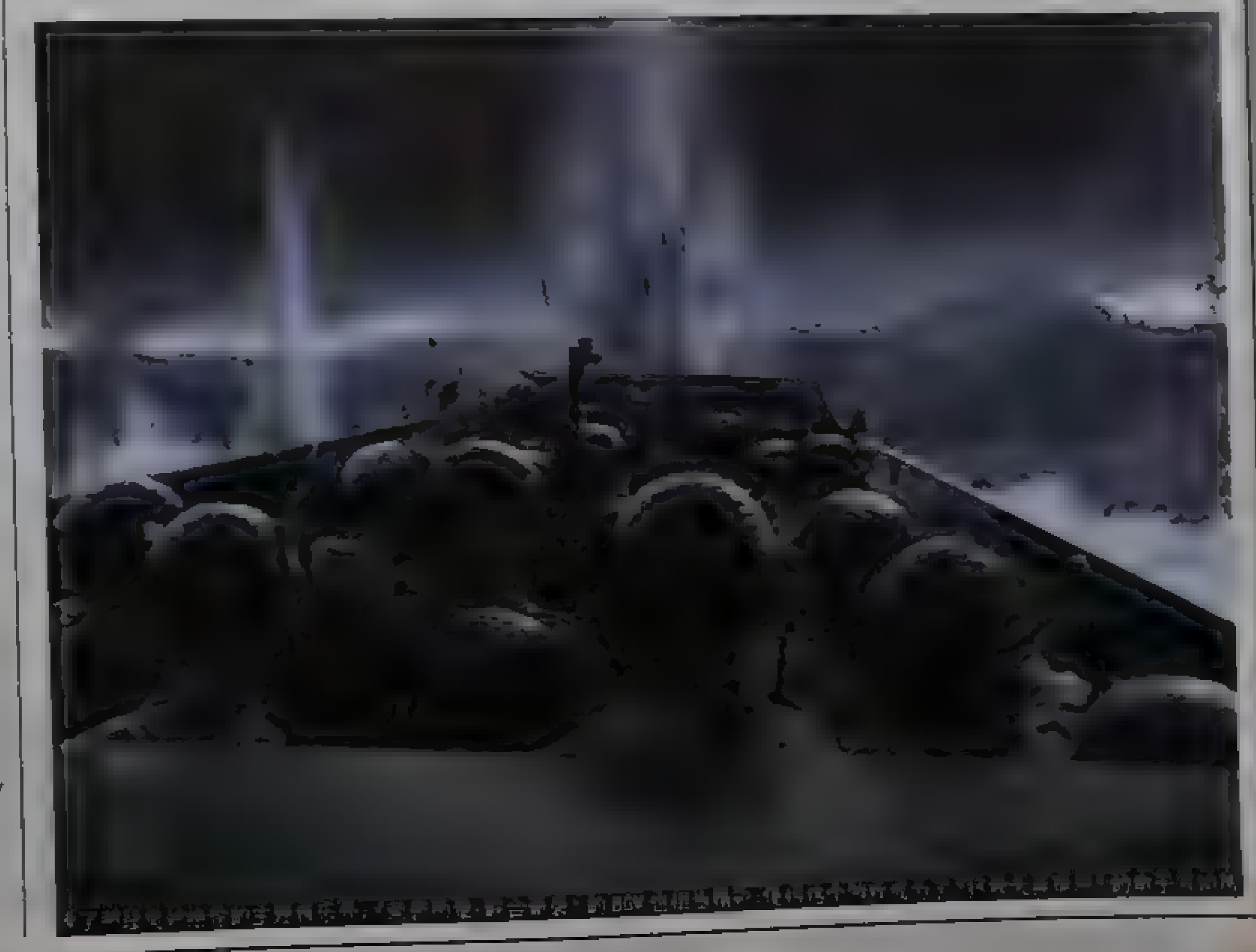
收集的完美化：对于有完美主义倾向的LU来说，这是最具杀伤力、最不可抗拒的游戏要素了——为了获得《三国志曹操传》中的全部宝物，我们可以一遍又一遍的开始新游戏，细心地选择每一次出现的剧情分支，让自己在"忠"与"奸"道路上探求每一种隐藏宝物的获取可能；为了收集《太阁立志传》里的所有6级宝物，我们可以跑遍全世界，发疯似地看到兜售货品的JS就奋不顾身的冲上前去购买那些有可能是烧火棒一根的未鉴定物品，然后不断的用SAVE/LOAD在赌桌旁为下一次的抢购孤注一掷；为了达成《鬼武者》中百分百萤石搜集，我们找遍每个角落力求让明智左马介成为天守阁的一个清洁工，以至于对这个战国古堡的熟识度甚过自己的家。一切的一切只为了一个目标：我们要追求游戏中的完美，在这个数字构成的世界中实现在现实中永远不可能出现的完美，对于这样的游戏玩家，游戏制作者们只需要变着法儿地做出一两个收集系统来，游戏就已经提前宣布成功一大半了，因为它可以让LU在其中乐此不疲。CU?拜托，他们现在还是市场消费的主流吗？

收集的无聊化：类似于完美主义者的收集，他们绝大多数的行为都是不具备任何积极意义的，因此也可以把他们的收集活动归为无聊化了的行为模式，这是完美主义者与无聊主义者们在游戏里的高度统一——即许多场合（包括游戏中）下完美主义倾向的本质是好的，但实施起来就完全没有了必要，甚至是无聊而徒劳的，除非你有大量的时间要浪费在毫无意义的追求完美过程中。《三国志VII》中的名胜搜集与游戏内容毫无关系，在《三国志VIII》被取消之后却遭到了广大玩家的一致声讨，我们可以将其理解为是KOEI"无聊在先"而引发的玩家"无聊在后"。

结 语

《大逃杀2——镇魂歌》中，导演深作欣二向观众展示了一个遍布偏执狂的极端世界，被迫参加游戏的孩子们不得不在生死游戏中保存自己和另外一名同伴的性命，不论同组两人之间的关系以前是如何的紧张、如何的不融洽，此刻他们的心中只有一个原则，他和她是同一生命的两个外在形体——同生同死——原来世界是这样的简单，又是这么的复杂，一切看似不相关的事物其实相互之间都是有关联的：LU对CU的坚韧与痴心不屑一顾；CU也嘲笑LU不懂得游戏，不懂得享受，双方尽可以你来我往地在游戏厂商的策划下捍卫各自的立场，但，设想一下，如果它们彼此之间的联系在某一天能够被某个好事的人向所有的游戏者们道破，那么整个游戏世界是否会突然变得和谐、统一起来了？不可能，也没有必要。LU需要CU，CU也需要LU，这不是任何人能够改变的事实，也是游戏厂商所竭力维持的现状。CU在厌烦了要求颇高的游戏后，会欣喜地发现原来针对LU的游戏也可以如此这般地吸引人；LU也许在一次偶然的机会下，亲身体验到了"CU向"游戏的绝妙之处，而暂时成为了CU帮的新成员，一切都要视乎大众划分两派的标准而定。在游戏界发展的不同阶段，LU所代表的含义始终一致，但在形式上却是千差万别的。现在适合LU，应该被划在轻松普通娱乐消费级的游戏在若干年之后也许会因为标准的变动而被归入VERY HARD，甚至是NIGHTMARE难度。今天的流行文化若干年后不知在哪里可以寻觅得到，就像已淹没在历史垃圾堆中的松糕鞋与黑口红，不变的是玩家们所热爱以及曾经热爱的游戏，它们的内容及品质不会随着时代的变迁而产生丝毫改动。最大的不同，是已然"进化"了的人类文明，以及随之而来的特定文明下的群体意识，它才是"LU"概念化、实体化的根本。个体在不断触及概念外壳的过程中，总有一天会涌起探究其核心的欲望，此时你就可以对自己说："你已经不再受制于标准了。"

你听见镇魂歌响起，其实这已经不具备任何意义了。■





1

每个游戏都有结尾，就像每条路都有尽头。

一个游戏等于一个人带着一个故事奔向一个结尾。然后再次上路，再次结束。

开到荼蘼，怎能没有最后一次。

2

我伸了伸懒腰，走出网吧，看着发白的苍穹发呆。嘴里叼着的那根万宝路燃烧着我残留的激情，在我脑海里全是昨夜厮杀的影像——那是一场惊天地而泣鬼神的战斗。在屡战屡败、屡败屡战的情况下，我的会员仍然奋不顾身的以假扮 GM、骗月卡、投降等方式与敌人周旋；当我联系众人巩固防线时也频频得到颇为机智的回答：“我不在！”，“老大，给张点卡吧！”，“你是谁？”。打到最后，负责防守大本营的人给我传了一个私聊——“老大，我要下线了。本来为了行会我不该走我也真的不想走但又不得不走，我尿急。”——之后立刻消失。于是敌人在没有遇到丝毫抵抗的情况下打破城门，夺得了胜利。

于是这场由我们挑起，由我们搞大，最后也以我们被打得屁滚尿流告终的战争，自此成了服务器里一段弘扬正义恶有恶报的佳话。

这样的结果，已不是第一次。

3

我叫林石，三十八岁。正式职业是××网络游戏××行会会长，兼职一个小企业的老板，一个中年妇女的老公，及一个小屁孩的爸爸。虽然在下海之初发了点小财，但这阵子时乖命蹇，经营举步维艰。我满心郁闷无处发泄，惟有不时上上网，搞搞震。一次泡网吧偶然接触了网络游戏，立刻泥足深陷，从此一发不可收拾。

当年年少青衫薄，只知把青春奉献给人民和人民币。如今中年潦倒，玩物丧志，在游戏里把一辈子没来得及干的坏事干尽，我想朝花夕拾无过如此。打打杀杀自是一爽，更有不少鼠辈拜倒在我麾下，一口一个“老大”，叫得我痛快淋漓，激情燃烧——眼看自己从一介草民一跃而君临天下，领着一众宵小在游戏里纵横驰骋，着实忍不住在心里嚎叫几声：“《××》在手，天下我有！”

《××》系一个韩国三流游戏公司设计，月卡售价 20 元，由西部地区一个小公司惨淡经营的网络游戏。

4

我在行会频道里打了一行话，通知全体会员晚上开会。没人理我，我打的那个通知很快被几行泡妞的废话刷了下去。

和这些人相处越久，我对“乌合之众”这句成语的理解就越深刻。他们之所以会加入我的行会，全是因为我用游戏里的钱作诱饵，加上派发月卡，他们拿到手软，这才双脚一软，俯首甘为狗腿子。

玩游戏玩到金帛利诱，未免不上道；但我只求一爽，千金散尽还复来。最重要的是，我很清楚这些和我厮混的是什么人：他们无非是街上抢小孩子钱的烂仔，掏父母钱包的穷学生，他们把自己腐烂的青春交到网吧老板的钱柜里，换来到游戏里继续腐烂的机会。可以说，是他们的堕落充实了我的快乐。

因此作为老大，我有责任让他们在回首往事时，不为没钱买月卡去堕落而悔恨，也不因堕落得不彻底而羞耻。为了让我玩得更尽兴，他们不入地狱谁入地狱？

5

我带着满身疲惫，回到阔别了两天两夜的家里。刚刚派了二十张月卡，把钱都花光了，我得回家取点钱。

家里漆黑一团，没有一个人在。我打开灯，径直到卧室取钱。自从玩上了网络游戏，我的家庭就乱得比乱世佳人还乱：老婆先是跟我大吵大闹，继而摔东西撒泼，直到现在陷入冷战。我不为所动，且问心无愧：十年来我为家庭和事业做牛做马，现在是时候温饱思淫逸了。何况我不嫖不赌，我只是在追寻我的精神家园。

我从钱柜里拿了 1000 块钱，正要出门，电话响了起来。我不耐烦的接起来：“谁？”

“林总么？这几天你怎么不到公司来，上次谈的那笔生意人家跟我们吹了。”

“他妈的，告诉那帮扑街，别再让我看见！”

挂了电话，我几乎站不住，只有把身体靠在墙上。这笔生意是我惟一的救命稻草，为此我低声下气，花费重金供那些人吃喝玩乐，只求他们务必把自己的匪号签在合同上，到头来竟是竹篮打水一场空。

这就是现实，一个到处是 BUG、外挂泛滥、为非作歹、谋财害命的游戏。与网络游戏不同的是，我们才是它的玩偶。事实上，我已经再也玩不起，只是一直没有下线的勇气。

6

别的行会又来挑衅，大家颇为兴奋，啸聚在营地里喊打喊杀。几个小屁孩装模作样，像参加诗朗诵一般嚎了几句“为了行会的尊严”、“为了战士的荣誉”、“为了自由”之类的屁话。其实说到底，大家只不过为了乱打乱杀过一把瘾而已。

网络游戏就有这般诸多可爱之处：只要是女性 ID，必有一群淫虫打着错别字上前泡之，浑不知世间有网上交友被拐卖奸杀之事；萍水相逢的猪朋狗友，开口必两肋插刀，事后则必定插人两刀；一个肥头大耳、满脸痤疮的大老爷们，偏偏要找个红头绳系住，倒挂起来，美其名曰：人妖。

——多么愚蠢的快乐，但我喜欢！同是天涯无聊人，相逢只求笑几声。

我站在人群中央，开始装模作样的布置战术。其实我也知道一旦开打一定是乱成一团，一盘散沙。但那种颐指气使的快感，向来令我乐此不疲。我正讲得兴起，突然有人传了个私聊给我：“老大，我找你有事。”我一看是小 B。此人算是我行会中的元老，据他自己说是个学生。平时为行会不遗余力，因此甚得我欢心。几个月来他要月卡都是有求必应。我当即回了他一句：“什么事？”

“我想向你借点钱。”

“多少？到营地来我给你。”

“不，是真钱。200 块，我急用来缴学费。”

我一怔，玩那么久，还是第一次有人向我要现金。

私聊继续传过来：“老大，这些钱对你来说应该是小数目吧。寄到这个地址……”

“滚。”

“什么？”

“滚开。”

我打了这两个字后，就关掉了与他的谈话。我终于明白在这些宵小眼里我不过是一个冤大头，他们与我厮混无非是为了给自己郁积的贪欲找一个出口。

不一会儿，屏幕上满是小 B 大喊的脏话，全是冲着我来的。

7

为了那场即将到来的战事，我倾尽了全力。我给行会里每个人都发了一张月卡，并许诺打赢了再发两张。我又把用现金向别人买来的大量游戏货币和装备逐一分发，务求将这些废物武装到牙齿，包括蛀牙。一阵瞎忙下来，花了我 3 万多块。

公司的业务一落千丈。除了市场的原因，也有内部的问题。我处于半赋闲的状态，三四天才到公司看一次，每次都见到满地狼藉，人员散没，账目可用《红楼梦》的一句话说：“食尽鸟投林，落了片白茫茫的大地真干净。”

老婆像油锅上的蚂蚁，极力想挽救我这个失足中年。一哭二闹三上吊之类老套戏码在我家轮番上演，我本人则屡次以大反派的形象出现在这出肥皂剧中。

我无心理会这一切，全部心思都放在布置战斗上。在循规蹈矩的过了三十八年后，我终于可以不顾一切的狂飙一回了。

8

最近传出风声，因为赚不到钱，经营这家网络游戏的公司濒临倒闭。

我不敢相信：老子买了这么多月卡，它居然还赚不到钱？但无论从哪一方面看，都确实是一副破败气象：主页懒洋洋的迟迟不更新；新服务器也没了踪影；各大媒体上不见片言只字关于它的报道；游戏里的各种问题也无人处理……所谓半条命，大约就是指这种游戏。

若是这家公司倒闭，那我花费了无数心血得到的那一切，也将随之灰飞烟灭。我知道自己一定无法去面对这样的结局。

我还不愿意结束。

9

我坐在沙发上，一根接一根的抽着烟。儿子坐在角落里正拍着一个皮球。周围的一切显得缓慢而安静。

我很久没有这样呆在家里了。到了晚上，战斗就会打响，我沉浸在一种做作而虚伪的暴风雨前的气氛里。

最近经常见不到我，儿子并没有显得更亲热些。他拍球的可爱样子让我有些心痛。许多年前，我像他一样大的时候，也从这样简单的游戏中得到过莫大的快乐。这样的快乐，引诱着年幼的我长大，接着在更多快乐的引诱下，慢慢地老去。

事实上，我已老了，却仍在贪恋游戏的的快乐。就像一只飞蛾，爱上了火光的温柔。

10

时间到了，我掐了手中的烟，着手上线。

上得线来，眼前情景让我大吃一惊：只有稀稀拉拉十几个人游荡在营地里，之前我精心武装的那些精锐一个没到。我问那些人怎么回事，他们都说不知道。

过了一会，有人传了个私聊给我，是小 B：“哈哈，所有人都被我叫跑了。他们都是我朋友，有谁会听你的？你给他们的东西都拿去卖钱了，傻×！”

我呆坐在电脑前，看着他的冷嘲热讽，脑子里一片空白。过了一会我开始疯狂打字，用世界上最肮脏的字眼骂向他。在他关闭了我们之间的私聊后，我仍旧不停的把脏话打过去。我的胃剧烈地疼痛，我已感觉不到愤怒，有的只是比泪水更冷的绝望。

这时旁边有个会员过来问我要不要开战。我的回答是一刀——我将他砍死了。整个营地立刻陷入了疯狂，众人纷纷叫嚷：“老大杀自己人啦！”，“怎么回事！”，“TMD，砍死他！”

在一方 17 寸彩显的电脑屏幕上，几个画工拙劣的小人开始互相攻击，被围在中间的那个小人最为凶猛，连续砍死好几个。屏幕下方的对话栏里他们正用脏话互相叫骂。

突然屏幕一黑，跳回了桌面。一整个晚上，那些小人都再没有出现。

据事后新闻媒体查证，该网络游戏公司的负责人抛下负债累累的公司卷款私逃。该网络游戏的服务器于是夜停止运行，档案全部删除。

11

我站在这座大楼的楼顶，看着远处天桥上挂着的一幅《××》的宣传广告。它残破，黯淡，如同风尘里一道悲婉的伤痕。

往事如烟，爱恨总被雨打风吹去。这个我曾经的精神家园，如今早已沉没在记忆的深处。

那么，也是时候说再见了。■



网游月记

文/逍遥

时间接近国庆节，转眼接手这个月记栏目也已满一周年了，回想2002年，大陆的网游市场才初具规模，三大网媒之一的网易率先涉足网游，到如今新浪、搜狐纷纷下海，网游市场群雄逐鹿，硝烟弥漫。而作为消费者的玩家也日趋成熟，懂得选择符合自己爱好的游戏，也懂得了对一些游戏说"NO"。而另一种趋势则是，测试时期还在理想状态的在线人数，一但收费即刻呈直线下降。玩家愈来愈多，收益却愈来愈少，盛大造就的《传奇》神话，已经成为无法逾越的沟壑，中国网游市场陷入了一个怪圈。已有人预测说，2004年的网游公司会大批批的死去，因为挣不到钱，就如同2000年的网络泡沫经济一样，洗牌然后重整。但是，依然还是有大批的网游公司相继成立，也依然有人在热火朝天地把钱往水里砸而后快。

本来想说的是，目前国内的网游市场已经趋向饱和，无论是厂商还是玩家都不能不理智面对，但是这话说的连自己都觉得理由不够充分，低头看看手上的资料，那些国外出品的网游大作我们还有多少没有领略到，那些韩国泡菜又有多少正在向中国市场中倾销，那些被近年来的网游热潮带动起来的国产游戏公司，又有多少网游策划案已纷纷上马。前几天刚碰到一位做游戏的朋友吹嘘他们正在开发的网游，乃势在必得之产品，当时还问他：你们是不是发烧烧糊涂了？之后就听说，金山公司准备用1500万在几个月内创造"剑网"同时在线玩家过5W的神话。我不敢质问金山是不是也有些不清醒，但是可以肯定的一点是，介入这个圈子的人都有某些异常的地方。

当然，市场推广是门学问，笔者无法领会其中的真谛，实在不能说别人什么。前一阵在某游戏官方主页看到一则告示称，凡是为游戏拉拢新玩家并且促使其购买了游戏点卡者，都会获得一定额度的提成，而且是现金！当时就大跌眼镜，这不是一直为国家严格限制的"传销艺术"么，居然会堂而皇之的用在这里，使网游玩家直接成为了该游戏的分销者，手段真够高的！而类似的行为，在很多游戏宣传中都有应用，实在令笔者瀑汗不止，真是不看不知道，世界真奇妙呀！

更奇妙的事情，还在后面呢！8月中旬，网游界又爆出大新闻，盛大和Actoz、Wemade三家的官司神秘和解，盛大取消了新加坡仲裁，并且顺利的再次获得了老《传奇》的经营和约！该消息已经得到上海盛大的默认。且不问盛大与Actoz是如何解决其纷争矛盾的，最现实的问题就是，一但Actoz与盛大和解，那么大陆市面上就会出现3款《传奇》游戏。讽刺的是，这三款游戏均是合法运营的。这也成了玩家最关心的一个问题。

就目前的情况来看，地位最尴尬的是盛大的《传奇世界》。《传奇》事件的和解，就等于盛大手中拥有了两款《传奇》产品，无疑《传奇》是原汁原味的正版，而《传奇世界》只是盛大模仿前者研制的一个替代品，一旦《传奇》入手，《传奇世界》就有很大可能夭折。不过在这些问题之中，还有一个最大的问题，那就是《传奇》后续无力。Wemade和光通签下了《传奇3》的合约之后，相信不会再为《传奇》进行后继版本的开发。一个没有后续更新的网络游戏，无疑就等于被判了死刑。而盛大是否会自行进行后续开发，目前还不得而知。最后可能的情况就是，盛大同时保持《传奇》及《传奇世界》两款产品的运营。选择于否，全看玩家喜好了。

而光通这家新起的大户，虽然手中握有大笔的资金及《传奇3》的正式运营权，但是一方面要承受母公司中信实业方面的压力，一方面又要面对盛大重续《传奇》的压力，地位如在夹缝之中。目前为止，光通方面对此事没有表示出任何的担忧，他们通过新的渠道合作政策迎得了不少渠道商的支持，对此光通人士认为："我们和盛大是不同的运营商，代理机制也不一样。我们各有长处，相互都在学习。与盛大面对面不会有太大压力。"

另一方面，被Acotz惹火了的Wemade对续约之事极端反对，据悉该公司已于近日向Actoz发出了律师函，要求通过法律途径来解决此事。一场中韩厂商的争斗，到最后演变成两家韩国厂商的"窝里斗"，这是我们万万想不到的。

看到了以上这场闹剧的惊人结局，我们不得不佩服当事者们，不愧是做游戏的，就连现实里发生的事都是这么跌宕起伏，大包袱抖得出人意料。当然，厂商的官司怎么打那是厂商的事了，而对于玩家来说，还是下面这些内容比较有趣。

首先来看看8、9月间的活动消息吧。首届"《魔力宝贝》勇者PK大赛"在万众瞩目中拉开帷幕，全程历时两个多月，报名时间从6月中旬开始，初赛于7月10日正式点燃，至7月底决出复赛队伍43强。在8月30、31日两天，网星公司全员集结到上海正大广场内，进行了最后的总决赛，魔力世界最强的冠军也就此诞生。本次《魔力宝贝》PK大赛是有史以来范围最广的一次，涵盖了整个魔力世界全部43个星系，12个分站，报名队伍达到752支。经过了一个多月的预赛、半决赛直至最终决赛，在决赛现场玩家惊奇地看到了一个完全复制游戏中各种建筑和场所的现场版法兰王国，而所有的工作人员均穿着游戏中NPC的可爱服装为玩家服务。面对如此豪华的场地，选手们的热情自然不言而喻。经过一番激烈的搏杀后，北京网星1狮子队击败了其他勇者，夺得本次PK大赛的冠军，北2牧羊和云南金牛分列二、三位。



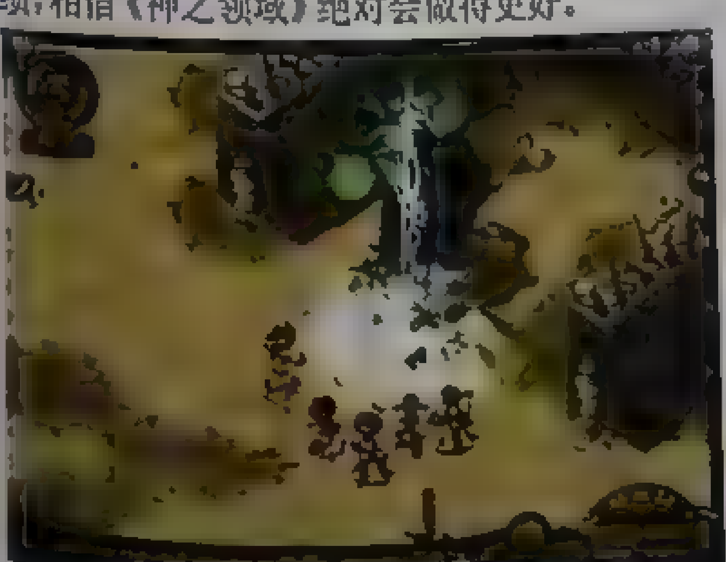
魔力上海会场有着媲美法兰城一般

《传奇3》的首次沙巴克攻城站顺利结束，各服务器都产生了沙城老大。对这些在玩家群中有威望、有影响力的领袖们，光通自然不会放过。因此，在8月23日24日两天，光通娱乐在全国13个城市同时举办"传奇3首届沙巴克城主授勋仪式"，为各服务器沙城的首任城主颁发特别打造的"传奇3第一任沙巴克城主荣誉勋章"以示奖励。随着现下市面上的两款《传奇》游戏的竞争愈加激烈，光通盛大两家均在竭尽全力拉拢用户，而沙城城主这一角色在游戏中的影响力自是不言而喻。光通此次对他们进行表彰，更希望借此提升玩家对《传奇3》的忠诚度，但是一个成功的网络游戏并不只是靠此类的活动便能达到的，游戏本身及运营商的态度和质量才是决定成功的关键。光通在这方面的表现差强人意，人物数据时常回档，外挂横行，从而使得许多玩家怨声连天。如果这些自身的问题得不到解决，而只想依靠活动来发展用户，终究只是杯水车薪。

时值中秋，正是家人团聚时。《使命》、《凯旋》、《仙境》、《奇迹》等网游，也不失时机的推出了中秋节的线上活动。其主题大都以中秋"团圆"为主，而为节日特别开启的任务、道具、装备也是花样繁多，据悉《使命》更是重金诱惑，凡打出月饼者都以现金相赠，因此在这个团圆夜，各个网游中的节日气氛也是非常浓厚的。在如今充满商业竞争的网游界中，越来越多的节日庆典被商家用来作为搞活动的借口，前面有情人节、白色情人节、七夕，现在是中秋，未来还有重阳、国庆、春节、元宵、端午等等，看来这节日庆典是不会少的了。

看完了新闻及活动，我们再来关注一下新品网游的情况。虽已过了暑假的黄金档期，但是新品出台的势头依然不减，又有几款新网游即将出台与大陆玩家见面。

《神之领域》（Asgard）内测将于9月底展开，玩家对这款游戏的期待度还是很高的。第一是因为同样为RO那样的Q版游戏，吸引MM的同时也很吸引GG。第二个是比RO丰富的任务系统，是游戏的大卖点。在游戏的几大城市中，均有NPC会提供各式各样的任务给玩家。有的有等级限制，有的则有时间的限制，完成后奖励也非常丰厚。第三点是游戏中引入了"动作"这一概念，RO在游戏中的表情符号相信是众多玩家所青睐的，但遗憾的是缺少了动作表示，《神之领域》则完美弥补了这一缺陷。玩家在游戏中所做的表情都是配合着人物动作做出来的，这使整个游戏也生动活泼了不少。第四个焦点是高达上千种的装备道具，加上全身的纸娃娃系统，角色造型也是丰富多彩的。第五点，就是游戏在大陆地区的代理公司兆鸿科技，是上海知名的连锁网吧——东方网点的股东之一，这也意味着游戏将拥有雄厚的本地市场推广潜力及网吧资源。从其先前代理的第一款产品《坦克宝贝》出人意料的成绩就可看出一二了。借助强大的网吧资源，《坦克宝贝》获得了一百万注册会员及同时在线2万人以上的好成绩，相信《神之领域》绝对会做得更好。



前些日子争夺《魔兽世界》的游戏厂商之一天图科技，终于推出了其首款产品《天之炼狱》。这是第一款由中韩合作开发的网络游戏，从目前公布的资料来看，《天之炼狱》有着独特的开发背景及游戏设定。其独特之处是因为它是由中国人设计，韩国人制作的游戏。其既具有中国人的思想，又有着来自韩国较为稳定的开发技术。而本身游戏长达1年的测试期，使得这款游戏的成熟度相当高。《天之炼狱》融合机械魔法和奇幻两种设定，使游戏趋向多元化。游戏共开放了人类、吸血鬼、魔灵三个种族，每个种族都有自己完全不同的界面风格、升级系统、物品系统，但是完全不同的风格又在整体的游戏中得到了微妙的平衡。由于游戏的部分内容过于血腥暴力，而国内目前尚没有游戏分级制度，为了避免青少年身心受到伤害，《天之炼狱》特别设置有未成年人保护开关。在绿色模式下，游戏会将不适合儿童的内容自动屏蔽或者用其他东西代替。如此人性化的设定，在国内尚属首家。结合了那么多特色的《天之炼狱》，在有着雄厚资金实力的天图科技的运作下，相信在秋天，会刮起一股"吸血鬼旋风"。

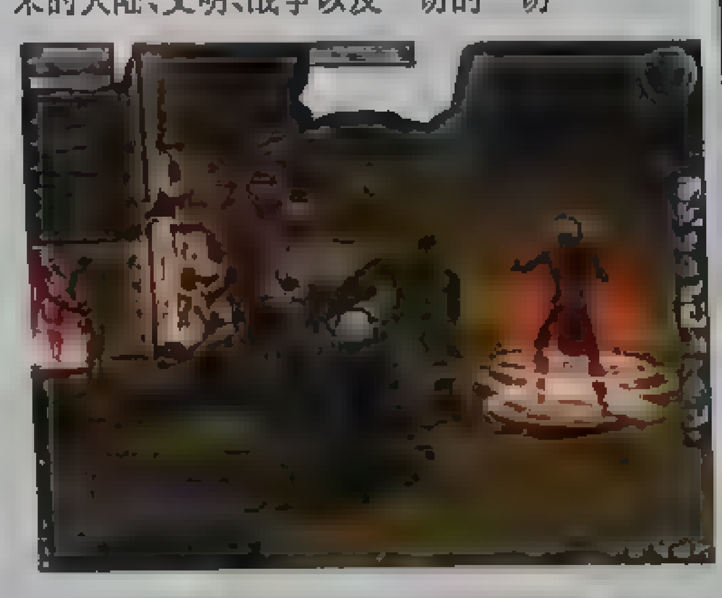
今年6月北京游戏乐园数码科技有限公司正式成立，该公司由台湾全球欢乐数字股份有限公司转投资，主要以线上游戏及手机游戏的开发及经营为主，而其进军大陆后的第一款产品，便是自行研发的网络游戏《神话》（R.Y L）。该游戏是以KarteLand王国开拓殖民地时代为背景，描写旧大陆与新大陆之间的对立关系，是一款有着中世纪北欧风格的MMORPG，采用了公司自己开发的3D技术，画面真实而有生命力。笔者试玩了一下台湾站的《神话》，其画面的流畅度及打击力度感做的非常出色。而且该游戏包含了阵营和阵营之间的战争，领土发展的概念，玩家们更可以在游戏中组织属于自己的团体，并同时与其它团体建立敌对或是友好的关系。《神话》目前在韩国及台湾都已开始收费，韩国地区自6月28日开始收费至今，营业额更高达40亿韩币，该游戏在玩家心目中的地位可见一斑。

随着目前越来越多的海外游戏涌入大陆，有不少玩家更热衷于在国外的服务器上率先体验一些新品及国内尚未宣布代理的网游作品，以下消息相信对大家有所帮助吧。

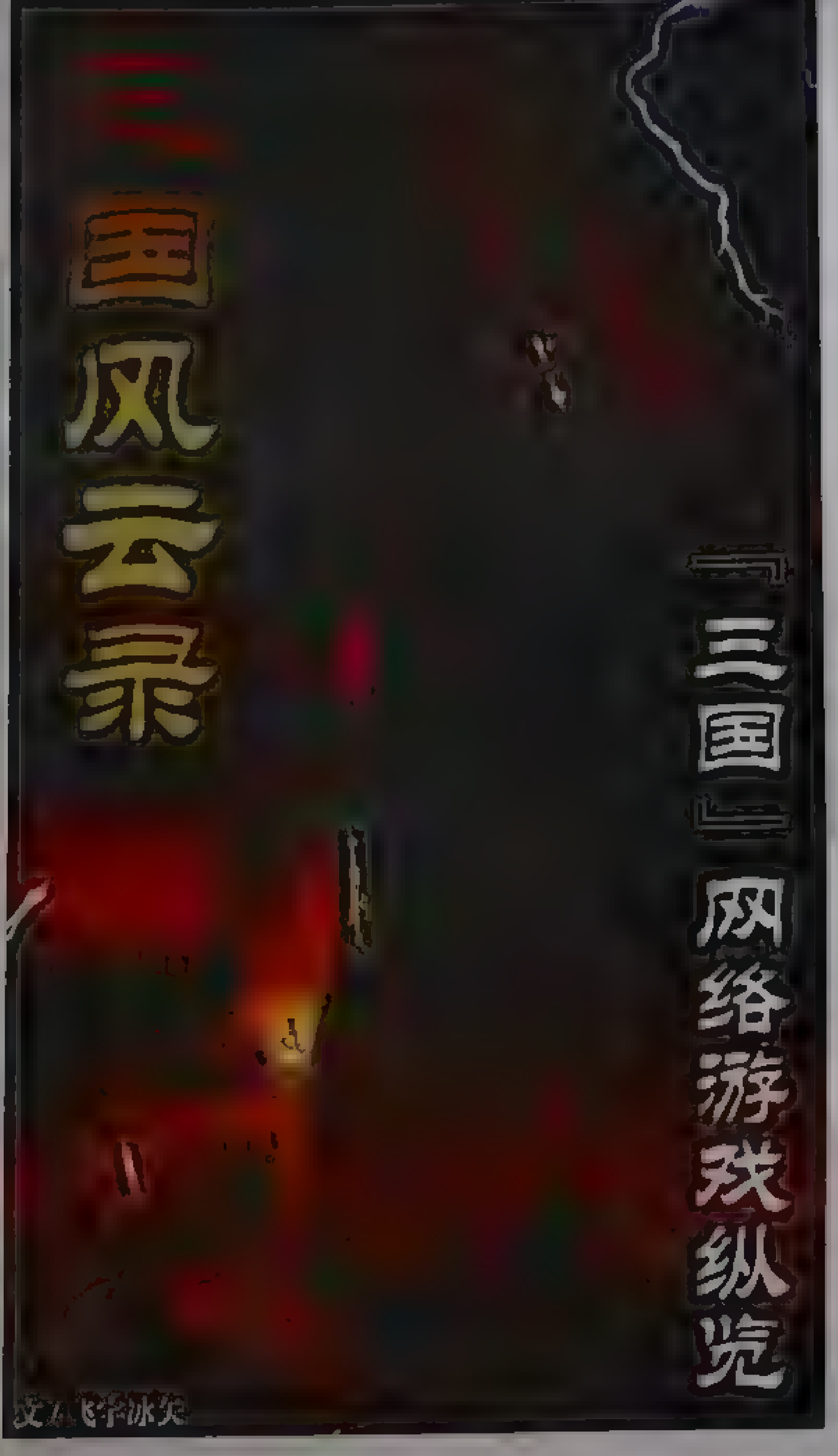
《天翼之炼》（Talesweaver）相信早已使不少国内玩家望眼欲穿了，而之前8月14日开始的台湾地区内测，由于帐号非常稀少，因此使得许多国内玩家被拒之门外。这次笔者要给大家带来一个好消息，9月9日，台湾的《天翼之炼》正式开始外测，届时能够自由申请测试帐号进行游戏，大家不要错过哦！

比起在大陆苦苦等待的A3Fans们，台湾的玩家可算是幸福的了。大陆地区的《A3》遥遥无期，而台湾地区则已升级至《A3君主时代》魔物竞技场版本，也就是1.20版。"魔物竞技场"提供了凶猛的魔物竞赛系统，玩家可以挑选一只最凶猛的魔物并压下赌金，赌赌运气，如果足够幸运的话便能够获得相当丰厚的奖金。可惜台湾地区的《A3》早已收费，笔者苦于购点卡无门，只能苦苦等待大陆《A3》。连同时期连连跳票的《剑侠Online》都已经顺利通过内测，即将公测，而《A3》却是呼声愈来愈小，也真难为了大陆的玩家们了。

Tolkien笔下的《魔戒》三部曲，让全世界的奇幻小说迷如痴如醉，而以其为背景的网络游戏《魔戒之王：中土在线》，目前正由成功开发欧美著名网游《亚瑟王的召唤》（Asheron's Call）的Turbine公司进行开发，预计于2004年问世。在2003年的E3大展中，这款被全世界《魔戒》倍加关注的游戏作品只露了一小脸，就被数家专业游戏媒体评选入Top 10的行列。有着《魔戒》三部曲中所构筑的庞大的奇幻世界，以及错综复杂的剧情故事作为基础，游戏力图使原著中的世界在游戏中重现，并使每个参与其中的玩家能够真实地感受中土世界带来的震撼。而开发团队的目标则是要为玩家们提供一个掌握了Tolkien世界精髓的，好玩的网络游戏。因此《中土在线》呈现的将不仅仅是个打怪物赚取经验值的世界，这是一个关于魔戒的冒险，每个人的内心在堕落和荣耀间进行选择；这也是一个近于真实的，高度互动的游戏世界，玩家将更直接的体会托尔金超凡想象力所创造出来的大陆、文明、战争以及一切的一切……



临近截稿时，笔者得到了一个消息，那就是倍受瞩目的《天堂2》将由新浪乐谷代理运营。并已得到了新浪CEO汪延的证实，尽管没有正式的新闻通稿发出，但新浪拿下《天堂2》已是板上钉钉的事。《天堂2》以其华丽的画面及其丰富的游戏性傲视韩国众网游。新浪此次若真拿下了《天堂2》的运营权，在其《天堂》及《天堂2》两款产品的联合冲击下，大陆的网游市场将会面临重新洗牌的格局。国内第一媒体是否能够造就第一网游运营商，《天堂2》对于新浪来说，无疑是一个强而有力的砝码。而目前《天堂2》面临的唯一问题就是，该游戏对机器的配置实在太高，这对其在网吧的推广无疑筑起了一道极高的门坎。在韩国，NCSOFT联合了数家硬件厂商，为网吧提供每台售价为86万9千韩元（6400元人民币）的电脑来进行推广，而对这一问题新浪的打算目前还不得而知。预计《天堂2》将于明年年中展开内测，没什么说的，大家敬请期待吧！■

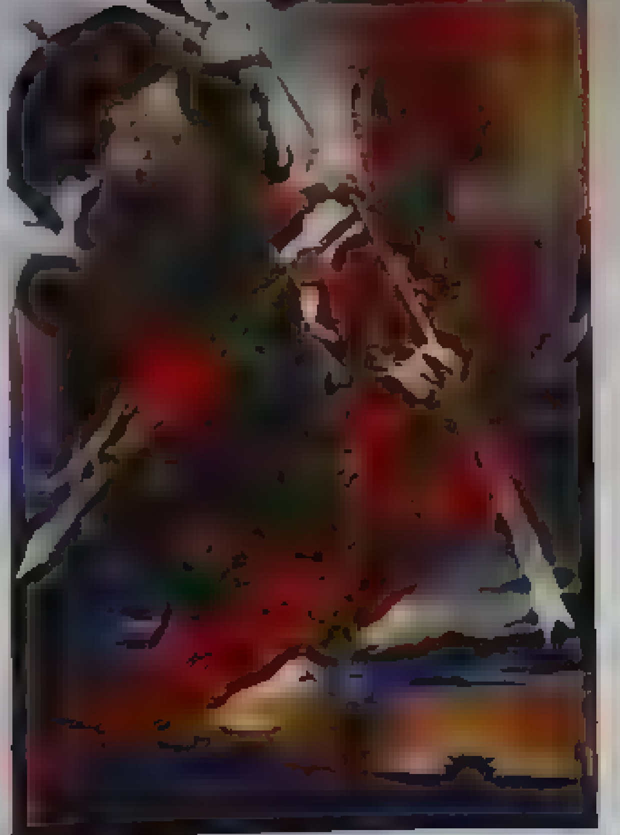


"三国"题材可以说是最近几个月最为热辣的焦点选题，从单机到网络，它的名字和身影可谓无处不在。最近公布的一些原创网络游戏资讯中，笔者又看到了诸如《铁血三国志》、《傲世三国 ONLINE》等原创"三国"类网络游戏的名字。一时间，"三国"系列网络游戏就和单机游戏一样，成为中国大陆游戏市场上最为特别的一道风景。

"三国"系列游戏掠影

三国，一段中国历史上的传奇，一段英雄辈出的岁月。中国史考，三国时代，一说始于公元220年，魏国代汉起，终于265年晋代魏，一说是以190年董卓挟汉献帝离开洛阳为三国上限，以280年晋灭吴为三国为下限。我们所接触的电影电视及文艺作品，以后一种说法居多。根据罗贯中《三国演义》的故事，三国时期的历史还包括东汉末年宦官之乱等历史时期，不过除了完整版的"三国演义"外，对此段历史的涉及，鲜有考证。

而在众多"三国"题材的单机游戏中，则多是从黄巾之乱开始，尔后是官渡之战、三顾茅庐，以及诸葛亮出山后的一系列传奇式的战役。当然，作为不同类型的游戏，对这一段历史的演绎方式也大相径庭，比如SLG类"三国"游戏系列，都对不同的历史时期做了明确的划分，而不是笼统地将这长达百年的历史流程直接抛给玩家，由玩家去贯穿始终，那样的话，难免会造成玩家在游戏中的年纪超过100岁的"恐怖"局面。而对RTS这类快节奏的游戏来说，对时局的把握更是重要，比如《傲世三国》的任务设计，是通过三个国家的经典战役来概括这100年的历史。当然，如果没有深厚的游戏整体统筹能力，这样百年跨度的设计是无法取得成功的。从这一点来说，是不是《傲世三国》比目前公认的"三国"游戏王者，KOEI的《三国志》系列更加地出色呢？



与前面两者相对应的是众多的RPG类"三国"，这类游戏最大的特点就以虚构人物来对三国历史进行重新的诠释。在这些游戏里，任何人物和事件都会发生很大的改变，同一事件可以说一个游戏一个样子，而历史人物的异化，神话人物的加入也是这类游戏让人耳目一新之处。更重要的是，这类游戏也创作出了一些新的个性鲜明的角色而为玩家们所津津乐道。譬如《幻想三国志》、《龙狼传》都是这一模式下的经典之作，姬轩和天地志狼这两个角色已经为广大的玩家所称道，当然不排除这两部游戏及人物的受欢迎程度都与漫画同名作品有一定的关联。

如果你是老玩家的话，一定对街机上的几款"三国"系列作品还记忆犹新。过关版的《三国志》的多个版本（最为经典的是"圣剑三国"，一刀可杀一管血的那个版本）以及《三国无双》都是脍炙人口的佳作。在PS2上，《三国无双》也已经成为了名副其实的一线大作。

话题似乎说远了，不过在网络游戏的"三国"类游戏崛起之前，有关"三国"的游戏系列大致也就是以上这几类。而随着网络游戏的兴起，作为游戏史上一大品牌，"三国"系列也迅速开始了网络化的道路。

接触网络游戏比较早的玩家应该还清晰地记得在第一次网络游戏大潮到来，即2000年前后，智冠运营的《三国演义 online》已经率先登上了网络游戏舞台。这款游戏在早期网游中取得了巨大的成功，而由此也掀开了网络"三国"游戏系列的轮番亮相。在接下来的三年时间里，所有与"三国"有关的老牌单机游戏都开始打起了网络游戏的主意。单机的续作版暂时都不开发了，先把网络游戏版给"整"出来再说。

于是，"三国"系列的网络游戏从此崛起了！

尴尬的"三国"网游阵线

目前已知的"三国"类网络游戏中，大部分都是国内原创，并在数量上占了国产游戏近一半的比例。与已经形成超一线主流的韩国网游相比，国产游戏若要奋起追击，"三国"类网游将需要面对更多的挑战，同时也需要承担更多的责任。

但是就目前"三国"类网络游戏在国内运营的不景气来看，无论是老牌"三国"网游还是新近出现的作品，都没有完全赢得玩家的青睐。虽然官方总是在注册用户和在线人数的宣传上做文章，但是对比现今几款真正火爆的韩国网游，"三国"题材即使在原创游戏群体里充当着主角，在整个中国网游市场上，却依然无法摆脱尴尬的夹缝地位。原创游戏类的强势作品在总体格局里的弱势，让人心寒。如何汲取之前数款"三国"类网络游戏运营成败的经验，将是新近登场的"三国"类网游将面临的一个重要课题！

——夕阳断山：几度风雨愁

《网络三国》

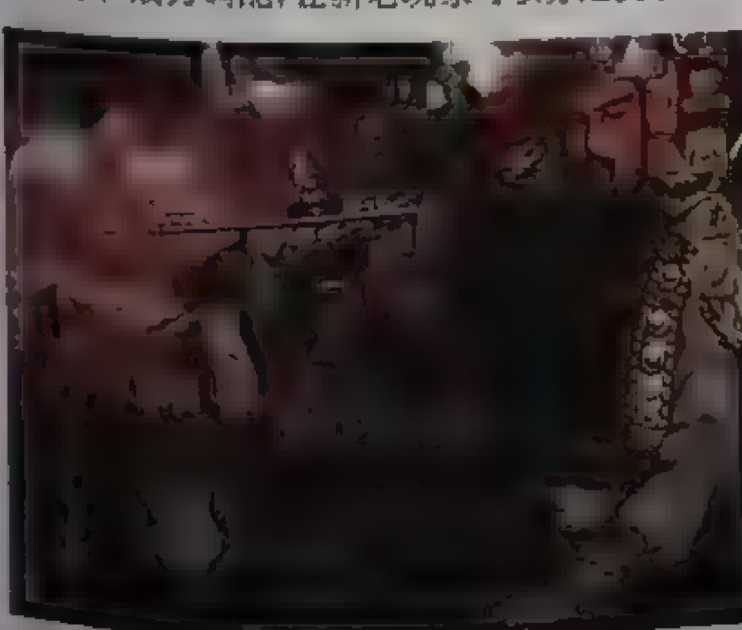
智冠出品的这款网络游戏在国内也算是久负盛名。算一下时间，被玩家们简称为"网三"的《网络三国》已经是国内网络游戏的元老级作品。在1999年《万王之王》的疯狂期之后，以三国乱战为背景演绎的《网络三国》，初次亮相便从内容和形式上颠覆了玩家的思维，极大地刺激了玩家的神经。虽然在2000到2001年间，已经开始有大量的韩国网络游戏被不断引入国内，但是"网三"在2000年的火爆程度却丝毫不亚于这些初出茅庐的韩国网络游戏。事实上，我们必须承认，在《传奇》开始风靡全国之前，国产网络游戏与韩国网络游戏的竞争仍然处于焦灼的状态。

"网三"在2000年的宣传和运营可以说是相当的成功。这款游戏除了在设计上传承了单机时代以来的风格外，还将个人与国家的关系引入了其中，玩家在游戏里要作为一方君主必须通过实际的表现来实现。关于人生选择定向的问题，君主、武将还是侠士，也是在"网三"中就已经开始表达。而作为一款以江山战争为主的游戏，为了鼓励玩家，"网三"还举办过一次国内较早的"赏金"活动，这个活动与目前处处可见的活动相比，最大的差别就在于它让玩家以实力说话，将5000元人民币的奖金直接奖励给第一个统一全国的君主。这样的做法在当时引起了极大的轰动，而让"网三"成为很多玩家投身网络游戏的首选——要知道，在那个网络游戏贫瘠、MM玩家贫瘠的时代，这样一款网络游戏对玩家的吸引力简直是无与伦比的，而这款游戏也是对"三国"题材发挥得最好的一款。

"网三"的衰落，是从2001年开始，越来越猖獗的外挂成为网三的致命伤。更为不妙的是，同期开始重点推广《金庸群侠传 ONLINE》的智冠忽视了外挂这个潜在的威胁，而让"网三"内部世界的平衡因为越来越多的外挂的使用而变得混乱，原来的秩序被打破，新的秩序无法建立，官方对外挂的忽视直接造成了大量玩家的流失。所以到2001年年底，虽然"网金"已经迅速地崛起，但是"网三"却没落了！

《三国世纪》

曾经有一款号称是中国最具战略性的"三国"题材网络游戏，它就是《三国世纪》。不过后来，《三国世纪》也成了最让人啼笑皆非的一款"三国"作品。从游戏的设计来看，的确有不少新颖之处，SLG与RPG的结合，生产过程与征战过程的紧密衔接，一面强调策略性一面给予合理的兵力和战力调配，让新老玩家可以分廷抗争。在上市前，它一直宣称着游戏杰出的战略性，但是上市运营一段时间之后其弊病就开始显露出来。对PK的限制，对策略平衡性的失当——短短一周的时间就有玩家统一了全国，这让很多玩家对这款游戏感到无所适从。种田、钓鱼、制地、囤兵，这些不需要策略的内容占了太大的篇幅，曾经有玩家评价说：我明明是打仗来的，却偏偏要天天在游戏里钓鱼，毫无策略可言！所谓的战略策略性的设计，无法被大多数玩家所接受，实际效果与宣传的又相差甚远，玩家们对这款游戏失去信心，最直接的结果就是，失去了主要卖点的游戏开始走下坡路。在2002年运营不到半年时间，《三国世纪》即被判了死刑。



抄后出人意料的是，《三国世纪》死到一半的时候又活了过来。据说传闻中的资金问题得到了解决，所以它又开始了运作。不过从目前媒体方的情况来看，这游戏掉命的比例更大一些，没有广告宣传，网站的更新及玩家支持率都相当低。如果再没有什么好的对策，接下来半年时间的入出盘，《三国世纪》是真的要和我们说"永别了"！

指点江山，早期运营的两款"三国"类网络游戏，都曾经在国内取得不俗的成绩，但是其兴盛时期的到来就和他们的衰落一样迅速。高中时期我身边的一些人为了"网三"而翘课（要知道那可是高三），但是再遇到他们的时候，他们已经成为其它网络游戏的拥护者。这说明什么呢？并不是早期出现的网络游戏不好，从另一个角度来说，这两款网络游戏比时下的"三国"网络游戏的出发点好得多，那么它们败在哪里呢？运营。运营商对某些看似细小问题的忽视直接造成了游戏的衰落，不要试图将责任推到玩家或外挂身上，要对游戏负责的是运营商，而不是玩家，不是只被当成工具的外挂！

——新贵崛起：摇摆的舞路

《三国演义 online》



2002年，《网络三国》的沉寂使智冠终于无法逃避即将失去大批"网三"玩家的现实，为了减少损失，他们适时地推出了这款使用"网金"的游戏平台重新构建的《三国演义 online》，并将老"网三"的玩家数据平移到了新一代游戏之中，从而有了"新网三"的叫法。但是从游戏方式和玩法上，人们已经很难找到老"网三"的影子。游戏中插入了许多三国历史事件，使玩家有机会参与江山社稷，并且强调个人能力与集体配合并重，不是所有人都可以成为大将军，也不是所有人都拥有辩士的智慧。其最新版的《三国演义激战长阪坡》，目前运营还算稳定，虽然无法与之前"网三"的火爆相较，但作为一款"三国"题材的MMORPG，《三国演义 online》总算为智冠留住了一些喜爱此类游戏的玩家，但是，也有玩家反应说新版的游戏方式太过懒惰，大家每天的工作就是挂机挂机再挂机，乐趣少了很多。在人气上，"新网三"的凡响实在太小了，受众程度还不如"网金"。

《三国策 ONLINE》



《三国策 ONLINE》实在可以让很多人汗颜，尽管它一直在试图体现三国战争的精髓。

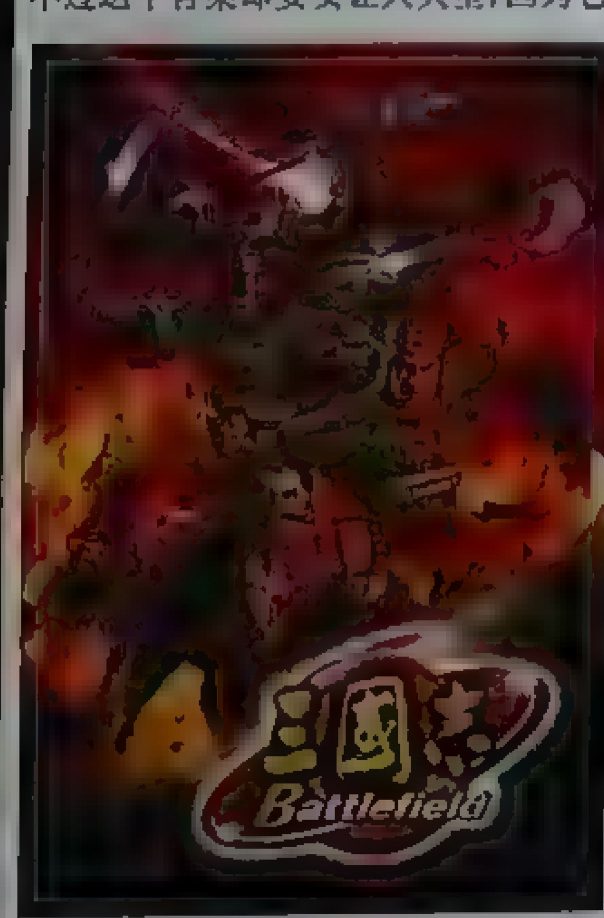
这款游戏比较接近于一般三国单机游戏的风格，那就是允许玩家通

过选择君主来进行战场上的直接对抗，而武将则是玩家手上用以战争的王牌。就如同游戏的名字那样，游戏中的争夺都来自于策略的考究。据说游戏在设计时颇费了一番功夫，因为游戏的各类人物、城市、兵种的样子都被要求按照史实的风格来设计，以体现真实为主打。目前已经出现于游戏内的武将基本上在历史中都有出处可以考证，而那些重点城市，如成都、建业等地，其形态和风格均以历史为准。

游戏的战略性是一大特点。兵种的组合、战术策略的指定以及对武将能力的培养都是不可或缺的环节。该游戏最近版本是2.0的《乱世枭雄》，一些经典历史人物亦开始在游戏里粉墨登场。玩这款游戏会让人想起UO或EQ这样的国际大作，因为它们都有一个共同特点，就是一旦上手就难以自拔，其对能力与智慧的考究都是对玩家素质的极大考验。所以这款游戏是一个适合于高阶玩家的作品，没有巨大的精力投入和智力投入，恐难在游戏里取得一席之地。

《三国志 Battlefield》

KOEI的《三国志》系列就和它本身的名气一样，让很多游戏及制作公司都遥不可攀。很久以前就有人在设想，如果将这款经典"三国"游戏搬到网络上会是一个什么样子。《三国志 Battlefield》给了我们一个答案，不过这个答案却委实让人失望，因为它和我们所预期的是如此的遥远。



《三国志 Battlefield》有不少创新之处，它采用了光荣自创的Active Logistics Control（动态后勤供应控制）技术以表现"三国志"中"以寡击众"的精采场面。这是一个自动补给兵力及兵粮的技术，这个技术使得玩家能充分享受到战略上的对抗，利用强大的补给网路展开长途跋涉的强大势力，与潜伏在敌后试图切断对方补给线路、以寡击众的势力之间的你来我往，使全盘局势可以用"瞬息万变"来形容。另外，游戏中更搭载了能开发出陷敌于混乱并重创敌人的战术或妖术、增加军事行动范围的行军术或水军术以及能开发出强力兵器的兵器术等等，可以改变战局的"太学系统"。

广义上而言，《三国志 Battlefield》很类似单机版的联线功能，因为游戏提供了直接可选的剧本作为背景战场，而作为原始版本的扩大，游戏还为玩家提供了象征身份与地位的官职系统。如果你是以前单机版本的忠实玩家，那么你应该可以很直观地想象出在这个网络版本中你将可以做些什么。

《三国志 Battlefield》于今年4月已经在日本推出，8月底台湾也已经开始了测试。不过根据两地的反响，并不乐观。其中很重要的一个原因就是游戏已经脱离了战略性和策略性的玩法，而是强调即时性，RTS中的速攻战术在这里同样奏效，让很多玩家都苦于四处出兵交战而没有思考和建设的时间，实在难于应付。这一点在台湾日本尚且如此，搬到国内恐怕也不会有什么好结果，毕竟喜爱"三国志"系列的玩家，还是喜欢运筹帷幄而不是手忙脚乱的。所以，就让我们把《三国志 Battlefield》作为一个远方的"三国"类网络游戏来看待吧！

指点江山：在韩流高潮的时候，以原创类网络游戏介入市场的确不是一个好想法。面对目前市场上越来越多新颖题材的MMORPG游戏，"网三"之风显然已经成过眼云烟。《三国演义 online》一上来便碰了一鼻子灰，虽然平移了玩家守件，但是大多数玩家只是扭扭一瞥便撒手而去，问及原因则答曰，与"网金"太相似，挂机时间多缺乏策略度，玩法老套没有新意等等。對智冠而言，游戏需要的是人气，机会一旦失去再想找回来，显然是不容易的。再看《三国志 Battlefield》，虽然在日本国内的运营状况不太好，但是KOEI是否有意以此游戏介入中国市场还是个未知之数。以KOEI公司对产品一贯小心谨慎的态度来看，他们多半还在观望，如果市场前景不好，也许，这款游戏进入国内市场的可能也很渺茫。与遥远的《三国志 Battlefield》相比，《三国策 ONLINE》在投入运营之后的确没吃到什么好果子。虽然游戏在设计思路上相当前卫，并不以练级见长，而是以智慧对抗，但是这就如同三国战局一样，指点江山的人永远都只能是那么几个，大部分人注定要充当小兵，就算游戏的世界可以将这个比例扩大，但是怎么可能所有人都以智慧成为领袖呢？忽略掉大众而迎合了小众，是一款游戏最大的失败。

群雄未来：在希望中矗立

《傲世三国 ONLINE》

根据目标的开发进度，已经确定这款单机时代的经典RTS之作将会在明年年初与玩家见面。《傲世三国 ONLINE》的出现，印证两个不变的趋势，一是经典单机作品的网络化已经不可阻挡，二是原创"三国"网络游戏开始逐渐多元化。



《傲世三国 ONLINE》与即将发行的《傲世三国II》一样，将采用全3D的设计来实现。不过与我们想象的不同，网络化的"傲世"并不是MMORTS，而将仍然是传统的MMORPG。换句话说，在游戏里你仍然需要从一个小人物做起，通过任务系统和英雄系统去融入游戏。在游戏里你将有机会跟随每个著名的三国英雄，一起去体会他们独有的历史故事，去感受他们面对困难时的心路历程。在这款游戏中团队战斗是重点，其融合了传统MMORPG和即时战略游戏的优点，并在此基础上进行创新。游戏强化战斗中团队配合的概念，使玩家无论练级、做任务，还是攻城战，都要以团队配合为最优选择，并且一改传统网游中团队战就是N个1对1的模式，引入阵型概念，使玩家可以真正形成有规模、有秩序的配合作战。同时，游戏还提供了新颖的水战。根据游戏的开发人员所说，《傲世三国 ONLINE》的场景将会非常的绚丽漂亮，这一点在魔法设计方面体现得比较明显，玩家们可以一起发动强大的多人合击魔法，也能自创独有的个性化技能招式。而收集神兵利器，骑乘名马，在攻城战中运用发石车、云梯、望楼等器械，这些玩家期待已久的愿望也将在游戏中得以实现。

作为第一款全3D的"三国"类网络游戏，是否能得到认同，目前还是一个未知数，但是希望一直为国产游戏打造精品的目标软件，能在这一次的网络化大潮中仍然体现它们的"精品"思想。

《吞食天地 ONLINE》



《吞食天地》在单机时代同样是声名显赫，只不过最近两年这款作品可能是因为网络版的开发而一直销声匿迹。《吞食天地 ONLINE》已经在今年7月在台湾开始了测试，大陆的测试定在了10月，从目前的情况来看，这款卡通风格的"三国"网络游戏将会再次兴风作浪。

这款游戏设计得颇为有趣，游戏开始后你不会象其它网络游戏那样进入所谓的新手村，而是会出现在一个很现代的网吧里，这家网吧是新开张的，进入之后会看到斗大的"吞食天地"的字样。这时去找网吧的柜台服务员，然后就会被一个老人传送进入另一个世界，也就是《吞食天地 ONLINE》真正的游戏世界。

这样的背景设计委实有趣，而之后的游戏世界更加有意思。如果你玩过之前单机版的游戏就会知道，在《吞食天地》中是没有什么实质的历史限定的，三国世界是游戏的支柱，但却不是游戏的全部，在游戏里你还将看到很多神仙人物，而游戏开始你所要面对的也不是三国战场，而是神仙世界，需要找那些神仙完成任务之后才能进入人间。游戏的大致流程倒是和很多三国类游戏颇为相似，就是先发展个人再搜罗人才建立自己的国度。不过游戏的选择性更加地多元化，那就是个人的锻炼，以及未来的走向，除了武将、君主等选择外，还可以当商人之类的。而一些非历史人物在游戏里也比较多的。换句话说，《吞食天地 ONLINE》就是整一个幻想化，趣味化的"三国"世界。其轻型风格恐怕是要在"三国"类网络游戏里独树一帜了！

《铁血三国志》

几乎与《傲世三国 ONLINE》一样，华义的这款《铁血三国志》也大张旗鼓地投奔了3D的怀抱。这款游戏目前还没有什么具体的资料放出，唯一可知的是它将会在年内就投入运营，而在其一些新闻稿的说明文字中，可以多少了解一些游戏设定的内容。游戏依然是MMORPG类型，大致是以一些著名的历史事件来构造一个以武功称雄以战场争霸为主的三国类网络游戏。游戏场景也是依据史实来设计，如许昌城、铜雀台、长坂坡等名胜之地，均会在游戏中出现。此外在游戏中玩家可以获得官阶、招募手下、攻城掠地，达成特定的条件后还可以扮演曹操、关羽、赵云等三国名人。不过这个设计多少有些怪异，毕竟作为一个一直扮演着自己创造的角色的玩家，突然要在游戏中充当历史人物，这种有些畸形的转职恐怕很需要玩家花上一番功夫去适应了。



指点江山：在经过了两年多的阵痛之后，"三国"类游戏在未来一段时间内将会逐渐走出一些新的路子。就如同单机类"三国"游戏的百花争艳一样，多种类型，多种思路的设计都开始在这同一题材上发挥。或许这些游戏都无法获得空前的成功，但是它们却一定可以拥有一批属于自己的忠实玩家，毕竟在类型分化越来越大的情况下，玩家也只能是萝卜青菜各有所爱了。不过，笔者突然想起一件有趣的事，那《富甲天下》的网络版什么时候推出呢？益智类的"三国"网络游戏是否能象益智类单机游戏一样大放异彩？

伟大的财富，伟大的游戏

最近郁闷的时候，看了一部港产的烂片，名字叫《六楼后座》。这部电影通篇都透着"无聊"二字，不过我对那个叫WING的少年行将返回美国前与那位70岁的老太相拥时的话倒是记忆犹新。那少年看着对面硕大的画着惹火女郎，写着"欢乐时光，$88一小时"字样的广告牌问那个老太："你说一个小时88块的欢乐值得么？"那老太回答说："傻瓜，当然不值得，欢乐是不需要用钱买的。"

与这位老太太的话很类似的，很多人都曾经询问过，到底世界上最珍贵的是什么？我在中学时代曾经幼稚地以为是人的感情，但在今天，中秋节的圆月静悬于空时收到的一条信息摧毁了这数年来不变的一厢情愿后才明白，人最珍贵的恐是这既容易得到也最容易失去的快乐。

写下以上这段似乎与本文无关的话，大概只是一时突然觉得关于这篇文章的"三国"，可以彻底放弃它的历史，而将其仅仅作为一个素材来看待，至少对于目前的游戏开发商来说，的确是如此。

老祖宗留给我们的最伟大的财富，莫过于这悠久的历史，与文化。可以看到这些都已经成为了今天中国原创游戏中不可或缺的元素，也是原创游戏最大的财富。他与那些所谓的泊来精品相比，这也已是最大的优势，而"三国"时期，独为中国游戏开发者所热衷。

从游戏设计的特质来看，"三国"的历史特点至少符合游戏设计的三个主要要素。一个要有混乱的世道，以此来突出英雄般的主角，与凭空创造一个混世比较，历史的乱世更加具有说服力和可信度。虽然中国历史上最为混乱的世道公认为春秋战国时的百家争鸣，但是文化斗争显然不适合于游戏创作。二是历史文学范本提供了良好的人物原始模型，这些人物可以提供给游戏创作最直接的素材，以这些人的事迹来作为游戏的卖点，会比单独创作的事件更加地吸引人，这就是熟悉感产生的亲和力。三是这一时期的时间承前性极强，与上古神话的连接可以给游戏很大拓展空间，而针对网络游戏，这一历史时期还多了一个更大的优势，那就是众多的经典战役经典人物可以不断地在游戏中更新推出，这让游戏的更新版本设计变得更加地简单。

和日本的战国时期类似，"三国"时期对中国游戏设计者来说的确是一个绝好的创作素材，只是让人想不到的是，这个素材的最佳范本是日本KOEI的《三国志》，而非中国人自己的作品。即使是在网络游戏的范畴内，《三国志 Battlefield》的游戏品质和火爆程度也并不逊色于国内的大部分"三国"类型网络游戏。倒不是说日本人能比中国人更好地理解"三国"这段历史时期，而更多的是在于对游戏的理解。对题材在游戏元素中的融合与发挥上，中国人对从小耳濡目染的历史的理解显然比一知半解的小日本来得强。

换句话说，我们拥有这笔伟大的财富，但是并没有将其有效地转化成为伟大的游戏。伟大与平庸的区别，往往就和唾手可得的快乐一样，是获得还是失去，是珍贵还是垃圾，差距只是在微弱的一线之间。你不能说日本人想到的那些东西我们就想不到，而是因为我们对游戏的热情，对游戏的功利性正在使我们远离"伟大的游戏"这个目的地。必须看到，越来越多的"三国"类游戏出现在网络游戏的市场上，本质并非一种趋势性的原创，而是迎合市场，追逐潮流不得已的举动。所以不管是单机时代辉煌一时的游戏，还是过去闻所未闻的想法都开始要在"三国"题材的网络化上撒一回野，不同的是，这野撒得一定要合玩家的胃口。

可以看到的是，"三国"题材的游戏，尤其是网络游戏，还将会越来越多地出现在我们的面前，然而这也将构成网络游戏最直接的竞争——同一题材的游戏的直接交锋，谁在同一题材之上更有创意，更有特点，更合玩家的口味就是最终的胜利者。网络的RPG、网络的RTS、网络的SLG，"三国"题材的网络游戏在这方面似乎已经不再担心缺少什么，而是要担心还有什么未来。不过我们也可以直接地想到，原创"三国"题材类网络游戏将会从网络游戏群中单独划开一块战场进行玩家争夺战，一些劣质、老化的游戏被淘汰出主流游戏群是不可改变的趋势。

不是伟大的游戏，不可能存活下来，不是伟大的游戏，不配拥有"三国"的称号！这份成功的欢乐，不仅是中国玩家的欢乐，也是中国游戏设计者们的欢乐，而它，也是我们无价的欢乐！

"三国"，一个伟大的名字，希望在市场竞争的洗礼后，这笔伟大的财富能创造出真正伟大的游戏，而它的背后打着一行字母，"Made in China"！■

创世纪X 奥德赛

文/刘数

什么游戏有着顽强的生命力，可以把持10代呢？在我们的印象里可以用两个字来概括，那就是“经典”。

EA旗下的Origin Systems开发工作室近日宣布，其“创世纪”系列的最新作《创世纪X奥德赛》（Ultima X: Odyssey）将是一款使用最新版虚幻引擎的海量多人在线角色扮演游戏（MMORPG）。而在9月，那个同属于“创世纪”家族的被人们尊称为网络游戏鼻祖的《网络创世纪》也将迎来它的第6个生日，目前该游戏在北美地区的同时在线人数仍有25万人。有那么多Fans的支持，开发商自然不会把这赚钱机会白白放走，至于为什么要同时推出两款在线游戏，而不是发展UO新版本的问题，开发商并未作何解释，不过我们可以确信《创世纪X》将会秉承该系列的一贯品质和风格，为玩家带来最新奇而震撼的游戏体验。以下是笔者采集到的，有关本游戏的一些特色，供大家先睹为快。

《创世纪X》号称拥有全新概念的奥德赛冒险系统，包括线上社交体验以及虚拟经济体系，系统会自动向玩家提供定制任务（借鉴《无尽的任务》特点），并允许玩家既可以单独冒险，也可建立团队来探索解决任务，建立私人领地不会被别人打扰，不会出现抢怪偷宝之类的事。不过，最后成为英雄还是狗熊就看你的所作所为了，你的每一个举动都会对将来角色发展产生重要影响。

有趣的是，《创世纪X》类似线上的《Diablo》，游戏中将包含复杂详细的，需慢慢探索的升级系统，大量快节奏的“鼠标点击”动作，真是将原先创世纪单人游戏的快感移植到多人游戏环境里了。自从四代开始，广大“创世纪”迷所熟悉的中世纪骑士“八大美德[谦卑、诚实、同情、勇敢、公正、牺牲、荣誉、灵性]系统”也将在十代中有最深刻的表现，并使游戏拥有与众不同的灵魂。玩家将通过不同的历险获得不同的美德奖励点数，在游戏发布会上就演示了玩家使用道德点或经验值来强化武器或护甲。获得八种美德中任何一种的玩家，将获得使用特殊技能的能力，在掌握所有美德后，玩家可达到“神”的境界。比如说你有足够的同情点数，你能得到新的更强大的治疗能力，将勇敢美德的点数加在头盔上，就可以获得英勇头盔之类的组合装备，诸如此类，就像《Diablo》中的绿色及金色装备一样，可以获得不同的属性，只不过《Diablo》中物品是随机掉落的，而这次你将可以主宰自己的命运。

使用最新版“虚幻”引擎来表现游戏场景，将是《创世纪X》最大的卖点，我们已经在很多地方领教过这个引擎的实力了，相信随着越来越多的优秀引擎被加以应用，未来的网络游戏画面必定会达到真实完美无可挑剔的境界。在《创世纪X》演示版本中，场景流畅紧凑，第一人称简化的操作让人轻松熟悉，里面没有如EQ中那种不断延伸的单调场景，随着地形地貌的不断变化，以及各种建筑场景的视觉冲击，会让人流连忘返（广告时间……）。游戏细节尽量借鉴了逼真的自然，森林的光影运算，雪山顶上的雪景，在雪地里行走后你会发现你的角色速度变慢，周围水面泛起涟漪，水中的模糊的倒影，一切都以真实为基本，甚至允许巨人族拥有超大尺寸的家具（木匠有的忙了）。

《创世纪X》的故事主线沿用前代的故事，任务方面一改以前那种自己乱逛寻找任务的方式，而是让任务自动来找你，系统会自动分析你的级别、实力或是团队能力，从而为你定制一系列你可以完成的任务，接着就会派NPC来找你解决问题（NPC：我的鸡被龙吃了，给我报仇啊！），而这些任务也有许多种解决方法，比如公主被龙绑架了，于是你可以杀了龙，或者偷偷将公主救出来，或者和龙谈判赎金问题……一切都由你来决定。不过，杀了龙将得到公正点数，帮助它得到同情点数等等，这才是真正的角色扮演游戏，真正的RPG啊！游戏中没有相同的场景任务，因为每人的能力属性都是不同的，任务系数也是不同的，所以没有两片相同的“叶子”，而玩家也可以通过和别人组队，进入对方的角色任务中去，经过他去过的地牢、丛林或者城市，并与对方分享你们的经历，为你们的旅途增加更多的乐趣和故事，在这里同伴的意义变得更加的深刻和重要。

随着玩家等级历练的不断提高，游戏场景也是不断变化的，不同的生物不断逼近找你麻烦，而在战斗上，即时制的快节奏将使你感到处处充满了挑战。游戏中还加入了类似格斗游戏的防御的动作，你可以不停的按鼠标左键攻击，同时也可以按住右键作出防御。在PK中，你也可以恰当地安排自己的进攻与躲避，理论上来说，会技巧的低等级玩家可以打败不熟悉战斗的高等级玩家。游戏中，PK是建立在双方同意的基础上，你还可以打赌胜者可以得到多少钱或物品，行会也可以举办多人决斗，像在古罗马竞技场一样痛快厮杀。

游戏过程中，你的角色会向多个方向发展，例如在铁匠同时也可以成为吟游诗人等等。因为地图场景的广大，玩家最终目标或许会定为游遍游戏的55大区域，达到“神”的境界，又或是通过不断修炼，最终创造出一个拥有一般初始人物所没有的特殊能力的角色（类似口袋妖怪中高级宠物蛋，孵化后就拥有高等级才会的招式），然后继续向着“神”的目标开始新的冒险。

《创世纪X奥德赛》目前计划在2004第一季度推出，整个游戏虽已成型，不过EA恐怕还有很多冲突问题需要完善，不少铁杆玩家已经耐不住寂寞了，但愿EA不要跳票太久。让我们像海格立斯一样，[illegible] ■

天之炼狱



你相信这世界有吸血鬼存在么？什么，不相信！那么我告诉你，你错了，这世界里一定有吸血鬼，因为这里是游戏的世界。

你想不想体验一下吸血鬼的生活？什么，不想当那种动不动就掐住人家脖子不放的变态！那么我告诉你，你又错了，吸血鬼也有别的爱好，比如说看书什么的。

不管怎么样，如果你没有听说过吸血鬼的故事，没有与吸血鬼打交道的经验，那么有些机会你就一定不要再错过，因为有关吸血鬼的游戏现在不只是单机的专利，更是发展到了网络里，一款名为《天之炼狱》的网游将为你讲述吸血鬼的故事，带你来体验吸血鬼的生活，做个网络中的吸血鬼不好么？

剧情背景

故事发生在2000年7月（3年前的科幻故事？），东欧有个叫“埃斯罗尼亚”的假想国，人类与吸血鬼的战斗就在那里展开了。当时，世界各地的吸血鬼已经开始向埃斯罗尼亚共和国首都爱度尼亚北部的林雷亚地区集结，十二名第一代的吸血鬼也破天荒的进行了第一次会晤。而事情的起由，就是来自吸血鬼盛典的神秘经书——《血之圣书》。吸血鬼的到来让当地的居民的无法生存，而且吸血鬼内部不同派阀之间的矛盾更是与日俱增。当地政府不得不引起重视，不过人类军队的战斗力无法直接和吸血鬼抗衡，大部分军人不是被杀死就是成为吸血僵尸。于是埃斯罗尼亚政府一边疏散居民，一边重新成立了专门针对吸血鬼的处理部队代号EVE，就此，一场人类与吸血鬼的战争正式开始。



三大种族

一进入游戏，玩家可以选择人类卫士，为埃斯罗尼亚的人民而战。人类的技能有剑（SWORD）和刀（BLADE）、枪和炸弹（GUN&BOMB）、治疗（HEAL）和祝福（ENCHANT）等系列。不过选择吸血鬼的玩家应该最多，吸血鬼们会基本（INNATE）、毒（POISON）、酸（ACID）、诅咒（CURSE）、血（BLOOD）等系列的所有魔法。此外还有第三个种族——魔灵，是人类与吸血鬼的混血儿，换言之就是合成加强版，以卡里萨斯为中心，魔灵能够熟练使用水、火、风、地四大元素魔法，而消耗掉的魔法值可以通过从死尸中吸灵能得到恢复。

《天之炼狱》的地图非常大，人类能够利用摩托车和直升机高速的在地区之间进行移动，而吸血鬼们则是通过变成狼和蝙蝠的状态来横穿大陆，魔灵则是通过隐形飘浮快速穿越。

吸血鬼转生

《天之炼狱》与其他网络游戏不同的是，一进入游戏你只能选择人类。想要成为吸血鬼，只有在游戏进程中不断努力才行。当玩家作为人类与吸血鬼类的怪物战斗时，经常会被他们咬到，这时显示体力的HP条就会开始出现斑点，这就是说你现在被吸血鬼同化中。如果不及时治疗的话，这个尸斑的情况会越来越严重，最后玩家就会真正的成为一名吸血鬼！这时他以前作为人类的技能都将失去，取而代之的是比人类更强大的力量与全新的黑暗魔法。而且新增的吸血能力，在战斗时更是省力不少，到处都是血源呀，HP不用愁了。

在战斗后取得经验值是升级的法则，但是如果你是吸血鬼，那么就会有些改变。当一名吸血鬼直接打死敌人而中途不对其吸血的话，那只能得到30%的经验，只有通过吸血才可以取得另外70%的经验。比如说，一个敌人有200点HP，消灭后有30点经验。那先要把他的HP打到30%以下，即60点以下，并且该敌人出现了出血状态（这时地上就会有血迹），这时就使用吸血技能吧，在补充体力后再把他杀死，这样就可以拿到全部的30点经验，不然直接杀死的话，只能拿到9点经验。

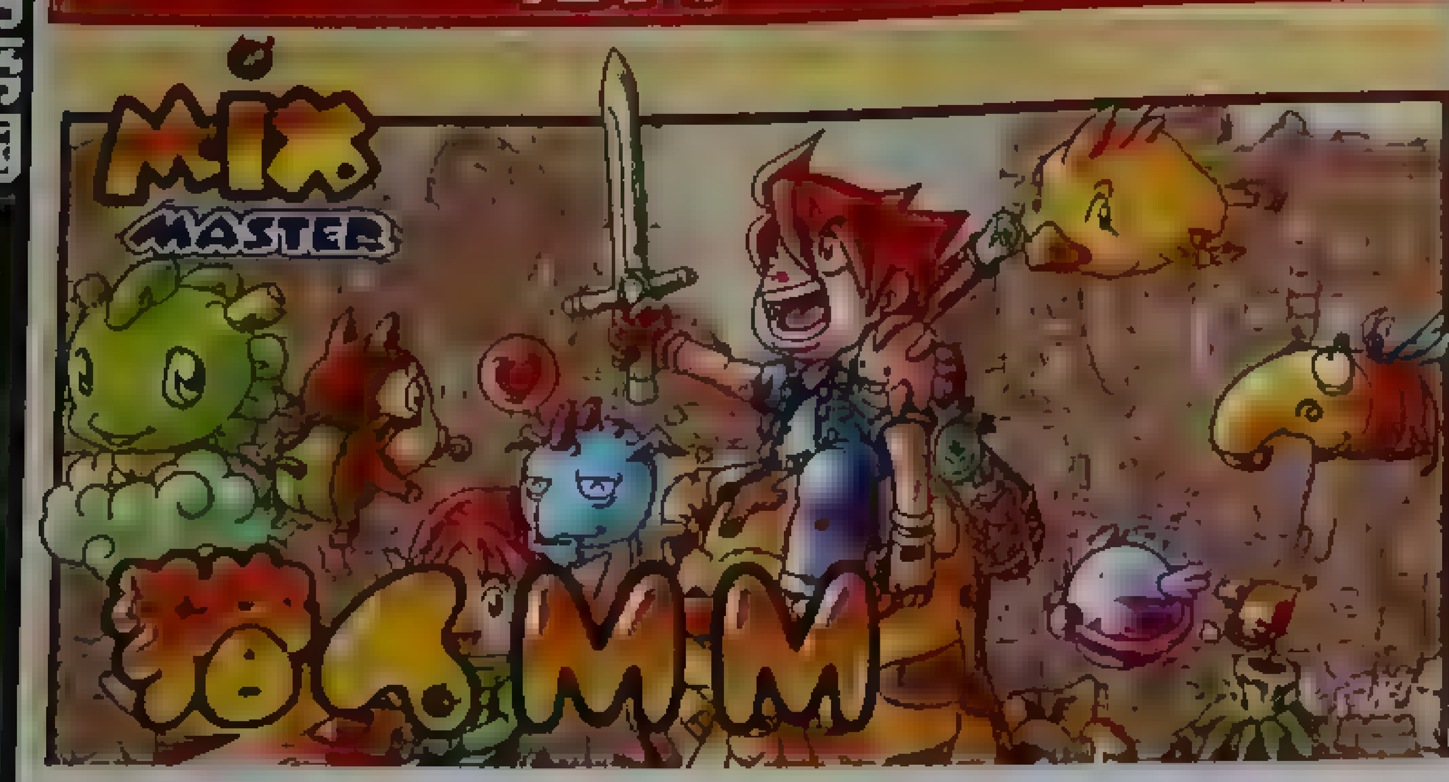
除了能吸血外，作为吸血鬼还有个好处就是得到了夜视能力，视野是正常人类的两倍，不过缺点就是到了白天就会变成瞎子，视野非常小。因此白天与夜晚不仅仅只表现在游戏画面上，人物的行动都将被影响到。

中国制造

其实《天之炼狱》还有一个最大的特点，那就是这是一款中韩共同制作的游戏。游戏在韩国开发时原名Dark Eden，是全部由韩国人制作，并于去年在韩国进行了一年多的营运，不过后来加入了中国的开发人员，在上海中韩正式开始了合作开发，其中由中国人提供策划、文案和美术，韩国人提供游戏引擎与技术。于是一款打上“中国制造”烙印的全新的《天之炼狱》，也即将出现在我们面前。中国人在创意上是绝对不会输于其他人的，而在游戏技术方面尚欠缺经验，因此这种合作模式也是一种全新的方式，师夷长技以制夷，中国游戏产业又找到了一条新路！■



猎人MM



记得第一次测试《Mix Master》这个游戏时，它的名字叫“猎人”，不过后来在广告里惊见同一英文名的游戏呼啦呼啦就多了一个“MM”作为后缀。虽然这“MM”二字算是此游戏的英文简写，不过身在网络自然让人对其第一印象多出了一种想法。此两个英文单词的一语双关对玩家眼球的吸引自然亦不在话下，而玩了游戏内测版本之后，也不得不承认这种超卡通的画面风格也确实能够吸引很多MM来参与其中，所以《猎人MM》的名字，无可厚非。

大家一起来抓宠

《猎人MM》的玩法简单而又独特，在游戏中玩家的目标和生存意义就是到村庄外面抓捕各种宠物，然后拿回村庄的饲养师那里来合成出更厉害的宝宝。抓捕的方法很简单，就是打死怪物时会有宠物球掉到地上，拿回去复活即可。与之前推出的《宠物王》相似，游戏以宠物的养成与修炼为主，《宠物王》中是转生，《猎人MM》中则是合成，可以说合成高级宠物就是这个游戏的精髓所在。

在游戏中的宠物多达250多种，玩家可以通过自己的努力打到它们的宠物球，也可以通过合成直接获得这些宝宝，不过同时可以放出来练级的宠物最多只有3只，所以挑选和培养属性精良能力超群的宝宝，这个任务也是很艰巨的。

角色设定也有玄机

《猎人MM》中的角色只有4种，2男2女，分别有不同的职业特性和造型装扮。与早些时候引进的《红月》颇有类似，这4个角色都有自己特有的背景和名字。不过这只是表面的东西，实际上角色职业只是对玩家的攻击方式和装备加以定义，而真正的玄机还在角色的派系和等级之中。

游戏设定角色和宠物都有等级和转生阶级（Rank），Rank越高可以合成的宠物种类也越多，可以携带的宝宝也越好。玩家达到一定的等级，即可找城市中的NPC转Rank，关于具体转生的时机，韩服测试和内测的玩家众说纷纭，有的说最好满级去转，也有人说满转浪费属性点数，总之这个系统非常独特，而且与游戏中玩家的发展息息相关，算是《猎人MM》的一大特色吧。

另一个决定玩家未来发展方向的设定，就是四个角色初始时必须要考虑的派系倾向，它直接左右了玩家合成不同派系宠物的成功率，当然也就决定着玩家升级和练宠物的速度，以及拥有强大宝宝的数量。例如笔者选的是弓手芬莉的形象，她的系别倾向是鸟系，恶系最低，则在恶系宝宝的合成上失败率就比较高，笔者尝试过合1级小魔女，成功率只有40%最终成功率也只有50%。所以，在角色初始属性和派系定义上，还是很值得推敲的。

与宝宝一同成长

《猎人MM》中，合成宠物的条件是宠物等级必须在10级以上，因此要想合成就必须先将它们练到10级，而且必须是不同性别不同派系的宝宝才能搭配成功，同性和近亲都是不允许有后代的（挺合情合理的）。在练级方面，Rank不同的宝宝在杀怪时所获得的经验也有很大差别，阶级越高获得经验越少，只有打相同Rank的怪才能更快的升级，但是对于玩家人物来说，挑战Rank高的怪也意味着危险更大。合成用的宠物属性和阶级不同，最后得到的宝宝等级属性甚至是配点都不同，所以说要想养好宠物，也是需要开动脑筋的，严禁做出恐龙宠物损害市容！



在战斗上，《猎人MM》采用了即时制，这比起现在市面上的那些回合制战斗的游戏来说，趣味和难度都要大得多。宠物和人一样着拥有生命值与魔法值，因此宠物的生命值在战斗中也会因为耗尽而死，不同的是，它们死后将会变成石像，要找特定的NPC支出不菲的MONEY才可以复活。

在实战中，一个玩家人物可以同时携带3只宠物攻击敌人，除了控制玩家人物还要控制宝宝，这似乎有些难度，不过游戏的热键设定也非常体贴，玩家可以按“~”键来全选，或是按“1”选择玩家角色，“2”~“4”选择单一宠物，采用多样化的战术，大大增加了战斗的有趣和刺激性。在对打中，宠物还会发出“啊打啊打~”如李小龙一般的声音，相当搞笑！

将卡通风格与神话故事进行到底

韩国最近代理到国内的不少网络游戏都将虚构的神话故事作为游戏的主背景，《猎人MM》听起来似乎与神话无甚关联，不过一个虚构的传说依然成为了游戏故事的主要骨架。它所讲述的是神域与人发生的纠葛，居住在神的领域Deos里的众神们为了展现他们强大的力量而不断的进行彼此间的战斗，直到被称为“化合之神”的Unis把他们中最强大的七个神聚集到一起，并且把他们的称号统一成“奥林帕斯”时才结束。当然，这个传说并没有就此完结，七神中的“叛逆之神”Discode在逐步增强了自己的实力后，奥林帕斯的其他6位神合力也不能与之抗衡，但是Discode还没来得及逞一场威风，就被老好人“爱神”Mixmaster坏了好事，Mixmaster一手促成了“化合之神”Unis和“魅力之狐”Karmen的婚事，他们的孩子“创造之神”Creare和“艺术之神”Ars出生之后，神的世界出现了新的平衡。不过所谓好事多磨总是有道理的，两个孩子的出世也让众神们认识到原来除了可以通过自己的分身诞生新的生命外，还可以通过众神之间的通婚来繁衍后代，不断进化出新的神，所以众神间的争斗仍然没有休止……这时候苦命的人类出现并被“创造之神”Creare一把抓了壮丁，不仅被强迫着接下了创造一个和平繁荣的世界的重担，并且还要变成最强怪物的主人，这就是这款游戏的主题——猎人。

仅此神话故事的设计就让人跌破了眼镜，即使是在希腊神话中，任意通婚也只是宙斯等高位之神的特权，但是在这游戏的神话中却将通婚视为一种完全开放，用以平衡神的世界的方式，这种颠覆神的世界的法则之设计委实恶搞。不过这也没完，若以此为基础设计出一个架空的严肃神话世界倒也罢了，但是游戏居然要以全Q版的风格来表现所有的场景和人物，游戏以轻松搞笑为主打的设计思路可见一斑。而到此，你也应该想得到，所谓“猎人”，并非我们传统意义上的动物皮装束，手持猎枪的彪形大汉，而是以轻松诙谐服装着衣而造的可爱娃娃！当然，这样的造型相信一定也是MM们的所爱吧，众位GG们不能错过机会哦！■

上古神话 搜神记



搜神记》是晋朝官员干宝搜集中国上古神话传说而编纂成的一部神怪异志。两年前，一个叫“树下野狐”的人写了一部同名的神怪小说，而今年8月底，3D网络游戏《搜神记》也来到了大家的面前。

人物属性

《搜神记》的人物一开始没有职业之分，只能选择男女。选定了性别，还可以选择脸型和发型。人物有力量、勇气、敏捷、智慧、魅力5种属性，还有附加的5点属性可供补充。由于职业不是预先定好的，所以加属性的方向就决定了人物的职业。这5点附加属性最简单的加法是全部加到力量或者勇气上。

力量影响了角色攻击力和生命力，勇气影响MP的能量值与法术能力，敏捷最主要的作用就是提高攻击和回避的成功率。智慧主要是指对事物的了解和理解能力，每增长3点，就可以增加1点“道行”，有了道行才可以提升自己的基本能力和学习特殊招数。而魅力只有在建工会才有用。建立工会要达到：魅力30、等级80、金钱1000万的要求。

人物发展方向分为2大类（5小种）：战士（枪、剑、槌）、法师（苗家、道家）。其中战士都是力量为主，敏捷为次，法师则以勇气为主，智慧为辅。

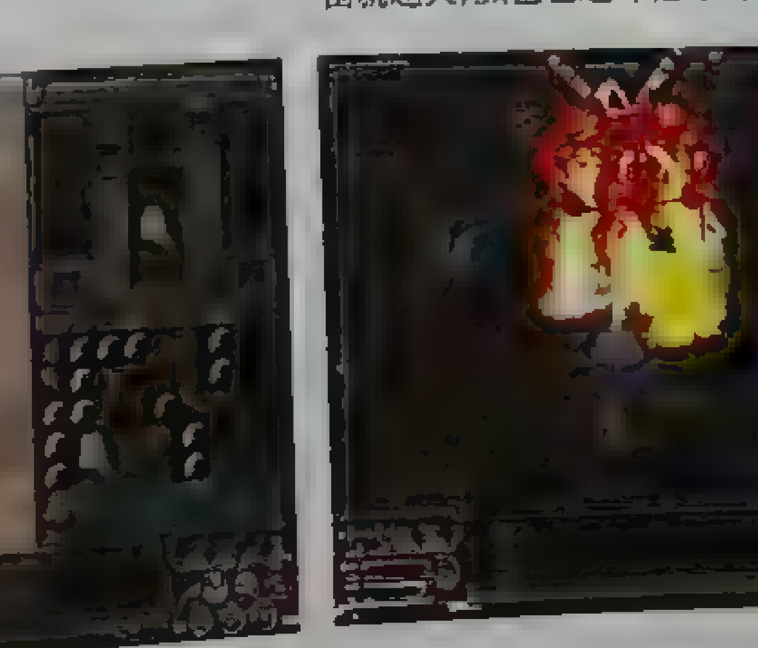
场景画面

人物创建好后将出生在“女娲福地”，由于这是一款根据中国上古神话《山海经》演变而来的网游，因此无论是在地图、怪物的名字，还是奇幻的场景及怪异图腾上，都可以看出历史久远的中国文化的痕迹。“女娲福地”就是最突出的例子，其他的场景名称如“蓬莱仙境”等等，也是如此。

在女娲福地，人物像是置身于神秘的海底世界，场景颜色偏蓝，建筑和地形的色调稍稍有些暗，在这里进行完最初的练习之后，就可以进入“蓬莱仙境”。这个过程好像是一下子从海底爬上了海岸，蓝色的海水，原木颜色的建筑，鲜艳的人物衣服，集市上五光十色的商品，让人眼前一亮。在其他的场景，也各有各的特色，有的鲜明，有的却阴森恐怖。

在画面的其他方面，《搜神记》也有不俗的表现，最突出的就是技能效果。《搜神记》的技能基本技能达到一定程度以后，就可以学习高级招数，不同的武器魔法再加上雷、电、火、冰的特效，高等级的人物在怪物重重围困的情况下使出招数，就像是一支焰火一样发出绚丽的光芒。

人物的装束一开始也像大多数游戏一样是几乎赤身裸体的，级别越高，铠甲覆盖身体的范围就越大，颜色也越鲜艳，人物跑动起来尤其在芸芸众生之中显得非常突出。到了高级别，甚至出现在未来幻想世界中才能出现的铠甲——呵呵，这还是中国古代文化么？不过话说回来，在中国古代神话中，并没有太多关于人物铠甲的图片文字记录流传下来，开发人员也只有依靠想象，加入一些现代、未来的因素才能让游戏充满乐趣吧。



物品锻造

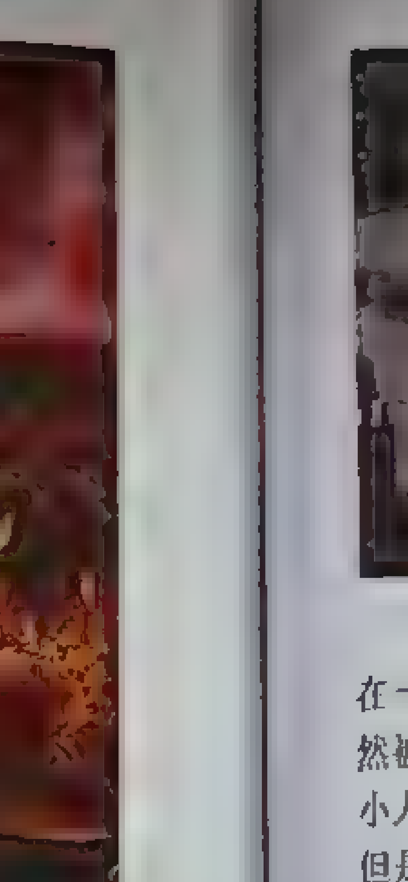
要想成为强人，只有铠甲是不够的。武器方面，在游戏中可以自己进行锻造和升级。游戏中有种特殊的资源仙石，分很多种，每种又有着不同的作用，除了回复生命和法术值以外，还可以升级武器、防具，以及为装备加上雷、电、火、冰等法术攻击附加效果。

详细点说，仙石分为武器、装备、属性、生命、法力、雕像的碎片、归还石。武器石、装备石可提升武器防具的能力（使用方法：把石头拖至物品上即可）；属性石可以提升武器属性攻击值，分雷、电、火、冰四种；生命石可以补充大量HP值；法力石可以补充大量MP值；雕像的碎片为被动物品，放至道具栏里死亡后可以不丢失经验值；归还石为移动到最近所在地的部落，相当于某些游戏里的“回城/回家卷轴”。

操作方式

《搜神记》的操作部分，都是通过一些功能键实现的。通过键盘中部的Insert、Home、PageUp、Delete、End、PageDown，六个键可以控制任务状态栏、技能栏、道具栏、情感栏、组队栏、游戏设置栏。另外F1-F4可以快速使用物品，F5-F8快速施展技能，TAB可以转换战斗模式及和平模式。只有在和平模式时，才能自动恢复体力。比较独特的是，由方向键来控制视角可以拉近和推远视角，以及360度自由旋转。由Delete控制的感情栏，可以直接出现感情表达菜单，点击特定表情，人物就会做出相应的动作。比如：招手、生气、撒娇、扭屁股，还有用手比划出一个心形的“表白”可以用。可能就是这个动作使用频率最高吧？

总体来看，《搜神记》的各项设计及背景具有非常神秘的上古色彩，故事发生时间却在2307年，讲的是人类发现了一个和《山海经》里面一样的世界，于是社会发展到了尽头的人类开始往新的世界探索。而到了新世界却不能使用火器，只能使用法术或者冷兵器与《山海经》中记载的上古洪荒猛兽战斗。从另一个角度诠释中国了上古神话传奇，所以玩家能很快上手，并能感受到与欧美风格不一样的游戏风格和中国文化。■



从命运看 网游骑乘系统众生谱

文/啊勉

"我有一头小毛驴我从来也不骑，有一天我心血来潮骑着去赶集……"

纵观目前比较成熟的网络游戏，你会惊奇的发现其中有一个共通点，那就是我们无时无刻离不开一样东西——宠物，也无时无刻不在想着同一个念头——骑上它！不知道这个坏毛病是从哪里来的，也许是因为懒惰作祟，只要是距离稍长的路途，就希望有个可以代步的工具；或是出于炫耀的心理，漂亮威猛的老虎、狮子甚至是飞龙，若能成为胯下良驹，岂不是要羡煞旁人；也或者是小时侯骑马打仗的游戏玩多了，非要骑着宠物打才会觉得战力倍增。总之，自从《石器时代》第一个提出了骑宠的怪念头之后，这些乖乖跟在我们身后听命调遣，被俗称为"宝宝"的家伙们，也就都有了一个时髦的新任务，那就是成为我们的坐骑。

当然，要追溯网络游戏骑乘系统的历史，并非只有短短的两三年时间，早在文字MUD时期以及被尊称为网络游戏鼻祖的《网络创世纪》中，就有作为代步和负重工具的马匹出现，并且要获得它们也需要付出一些努力。而时至今日，越来越多的网络游戏不再局限于让玩家骑马代步这样简单的设计，而是想方设法的让玩家骑出新奇，骑出花样，骑宠物、骑召唤兽、骑机车、骑机甲…。未来我们还会骑什么？看过《命运》骑乘版资料之后，笔者在惊奇于它的各种设计之时，突然有了这样的想法：究竟目前的网络游戏中玩家都在骑什么呢？未来的骑乘系统又会发展成什么样呢？究竟什么样的骑乘系统才称的上优秀和完善呢？

要得到以上问题的答案，还是让我们先从了解骑乘系统开始吧。

PART.1：还有什么不能骑

历史发展至今天，代步的交通工具从四条腿变成了两个轱辘，从两轮驱动又发展为四轮驱动，直至轮船、飞机，以及未来的飞行器……社会进步同样也会反映到游戏中，不过在游戏中我们所见到的，并不是一个循规蹈矩的进化过程，而是花招频出。

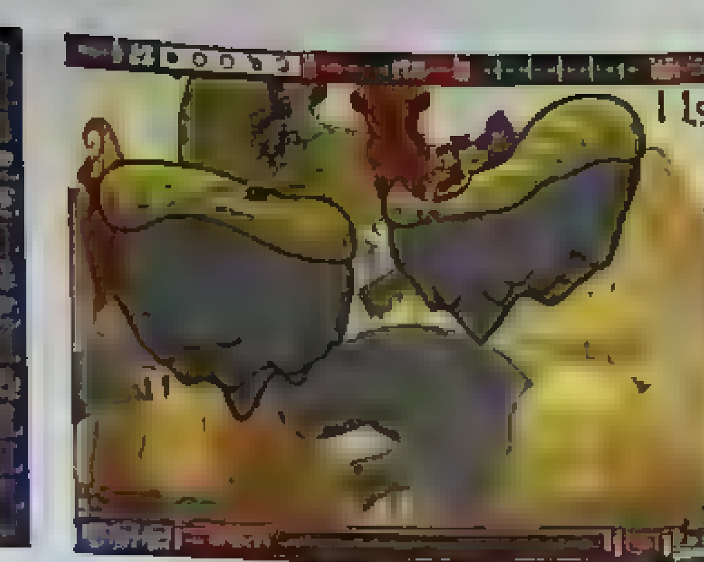
1、马。第一个可以骑马代步的网络游戏是《网络创世纪》，因为地图区域的广大，马匹的作用在这里变得非常重要，因此也给玩家留下了非常深刻的印象。而这种周到的设计，也被沿用到以后的很多游戏之中，因此要论网游骑乘系统中出现最多的动物，那非马匹莫属了。诸如《传奇》、《龙族》、《剑侠情缘Online》、《EQ》等等，都是宝马良驹神采奕奕，并且有多个品种。排除赛马类游戏不算，目前马匹种类最多的RPG类网游是《剑侠情缘Online》，一共有10余款皮肤颜色和名字都不同的马供玩家选择。

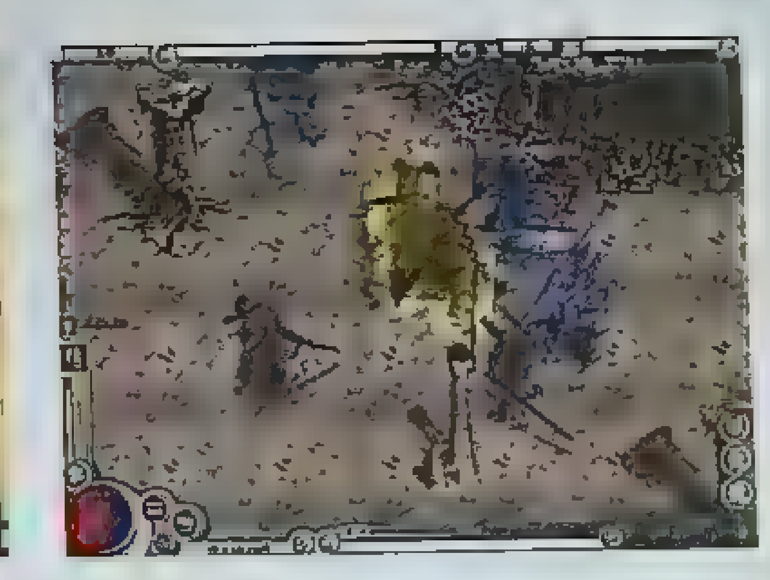
2、变种马。只拘泥于一种马的形态未免太过单调了，而且不同游戏环境和地域差异也是有的，蒙古马和英国马就差着一个头呢，因此，许多游戏中又出现了变种马。比如《万王之王》中的骷髅马，从头到尾都是一副骨头架子，再配上古怪的鞍桥，模样甚是吓人；《龙族》里的幽灵马通体都是透明的，给人一种神秘莫测之感；而《奇迹》中的独角兽，两条前腿短小如爪而后腿粗壮，跑起来不象马反而象狗子，虽然被大家称为"马"却完全没有马的样子，真难为设计者是怎么想出来的。

3、野生动物。谁说到了老虎这样的动物不能骑，西游记、封神榜里的神仙们还不是骑什么的都有！当然，网游中最典型的例子就是《石器时代》，原始人的坐骑自然是来自原始森林啦，什么老虎、鸟啊！骑老虎的玩家最多了，因为老虎不但敏捷高攻击也不弱呀，而且骑起来好威风。而在《命运》中，我们还看到了野猪这种体形略显矮小的坐骑，真是暴汗，原来野猪也能骑！

4、迷之宠物。暴龙、毒龙、骷髅龙、狮鹫兽、路行鸟……你就想吧，凡是现实中不存在的大型动物，基本上能骑的都骑了，而且效果还不错。就是这龙，各家有各家的样子，从《石器时代》的人龙，《万王之王》里的骷髅龙、毒龙，到《命运》中的地龙、黑龙，再到《天堂2》中的飞龙（龙骑士之坐骑）、恐龙（黑妖精的坐骑）——形态如霸王龙一般，果然很怪！总之，因为均是幻想的产物，所以模样就是自家打自家的旗号了，没有统一的模式，而玩家当然不会挑剔，只要是体形庞大外表够酷的，就绝对欢迎。当然，能够骑到这些庞然大物的先决条件也是满苛刻的，要不怎么能体现出它们的稀少和珍贵呢，对吧。

5、机车。冷兵器的时代，龙就是终极的坐骑了，而在工业时代或是未来，我们又用什么来代步交通呢。在《美丽世界》（NAGE）这款现代感十足的游戏中，最拉风的坐骑就是那辆酷毙了的哈雷机车了！另外还有专为女士准备的小绵羊，以及普通款的小旋风，虽然只是交通工具，但是对于一款以反映现代都市男女生活为背景的游戏来说，却是主要的卖点之一。而拥有这些机车的目的嘛，当然不只是交通工具啦，想想有哪个MM会不愿意坐在GG崭新又拉风的机车后座上去旅游观光呢，实在是耍酷人士专用哦。





6、坦克。至于比机车再大的坦克，说出来可能没人相信，它居然出现在一款Q版对战游戏《坦克宝贝》里，晕吧?! 那么大个的四轮装甲车居然被卡通化了，而且有的还被装扮成怪兽的样子，而且还被一些Q版的小人骑在上面，而不是坐在里面，晕吧?!呵呵，这个例子可能比较的另类，但是我们不可否认，未来也许就会有人制作出了驾御真正坦克车的网络游戏喽。

7、机器人。不看不知道世界真奇妙，如果说上面的坦克太Q了实在没什么威风的感觉，那么驾御大型的机器人装甲这样威风吧？够挑战吧？在《神泪》中，最令玩家心动的事莫过于拥有一架漂亮又强悍的战斗机甲了！而且，不仅仅只有一种型号的机甲可以驾驶，游戏中提供了三种造型的机甲，而且还可以组合和升级。在众多网游之中，这也是可以骑乘的体形最大的钢铁怪物了。

看过上面的介绍，不知道大家的眼界是不是已经开阔了不少呢。当然，还有一些骑乘的创意因为笔者接触的少，可能有遗漏，不过就眼下这些而言，网游骑乘系统的坐骑种类之繁多，发展之广泛，已经达到了无所不想无所不用的地步了。只要创意在，就算是小到女巫的扫帚、哪吒的风火轮也一样可以驾御；只要创意在，就是火箭、彗星也照样骑；只要创意在，只要你想的到的，就没有什么是不能骑的！

PART.2：骑乘功能多样化

从骑乘的种类来看，各家有各家的长短，总之创意也是无穷的，就看设计者如何利用了。而拥有坐骑的种类和造型也只是开发骑乘系统的首要步骤，真正合格的骑乘系统，也需要设计者为他们添上各种各样的功能，由简单的代步工具到提升实力和助阵声威的道具，或者由一套养成系统衍生出骑宠，这些设计都是游戏中耀眼的光环，也是游戏引以为傲的亮点。下面就让我们来看看，众多网游的骑乘系统中都有那些功能吧。

【功能一：交通代步】

这是最简单最直接的一种功能了，目前国内发行的网游以《传奇3》、《奇迹》、《剑侠情缘Online》和《美丽世界》为代表。它们的坐骑种类通常是马匹，因为《美丽世界》的背景设定是在现代，所以骑乘物是机车。

坐骑的作用，顾名思义，跑的快是最主要的，其他什么用都没有也可以，如果设计周到些的，比如《网络创世纪》中，还可以帮忙带点东西。而象《传奇3》中，除了代步连战斗都要先下马才能发出招来，本来法师还把崛起的希望寄托在"坐骑"身上，结果感觉还没自己的瞬移来得方便。另外这样的坐骑最大的缺点就是脆弱，《奇迹》中的角兽被打就减血，害的很多人都是小心翼翼，生怕自己重金买来的"小马"会提前夭折了。

不过这种只做代步工具用的坐骑，在获得的途径上还是比较简单的，有钱就行，交点钱拉上就走，不吃料没感情，就和《七龙珠》里的变幻胶囊似的，扔出来大叫一声就活灵活现的站在你面前，当然用完了记得要回收，不然被人一个闪电就得死翘翘。

【功能二：上阵助威】

其最大的代表为《万王之王》，另外《石器时代》、《命运》和《三国演义online》的骑乘系统也都有这样的功能，但是若要比较，那当然是以《万王之王》为首。确切的说，其他几款游戏中，坐骑最多只是做做动作，更多的实际效果是直接加在属性上的，不若《万王之王》一般，坐骑自己能催动攻击甚至释放法术，这种智慧型生物真是非常少见的。

在《万王之王》中，作为一转"骑士"能够骑乘的只有马匹；而二转为"圣骑士"、"暗骑士"或"龙骑士"后，其坐骑也开始发生变化。

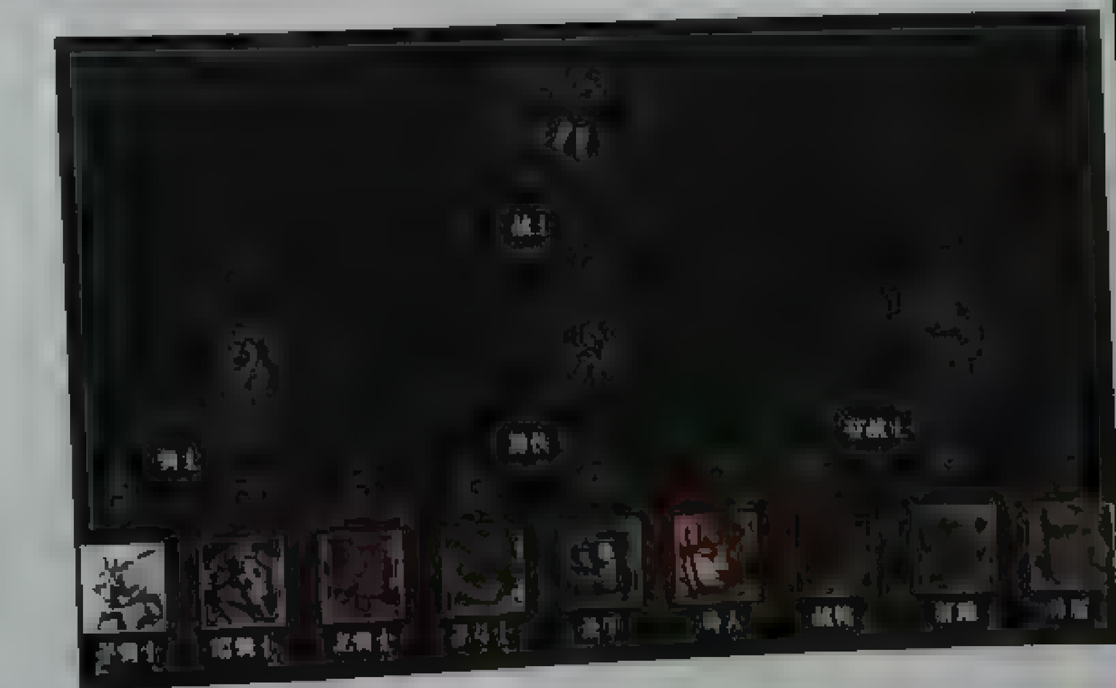
神圣系的神圣加持的白马和美丽闪耀的独角兽，将成为伴随骑士一生的好伙伴，圣骑士使用矛类武器也会有额外的加成，还会随时为主人增强防御和法术抗力，基本上会使敌人所有的邪恶力量完全失效。

与神圣系对立的邪恶系暗骑士，作为死亡的象征，就连他的坐骑都变化为阴森的骷髅马、狮鹫兽、毒龙甚至骷髅龙都可能是他的座骑。而且，随着"骑兵"技能的提高，暗骑士还可借着调配座骑而调配攻击能力。

最后登场的是强悍的龙骑士，强悍无比的龙骑士也需要经历一段痛苦的时期——喂养幼龙。只有当龙成长到一定阶段后才可以搭乘、飞行、做出俯冲攻击和特殊攻击，甚至还可以使用不同的放射器诱导成长后的龙发出精神力，转换成各种魔法形态，作闪电、冰雪和火焰种种特攻。可以说，成长起来的龙，不仅仅只是龙骑士的坐骑那么简单了，当一个龙骑士手握长枪骑着黄金龙向你俯冲而来，而且胯下的黄金龙还从口中喷射出巨大的火焰时，你只有两件事可做：等死或者逃跑。

《万王之王》的坐骑种类丰富与实战作用巨大无庸质疑，与之配合的就是骑士本身的技能了：骑士"冲锋"技能，可将眼前的对手撞倒然后进行攻击。然而，由于普通马的能力较低，"骑士"职业冲锋的威力有限，能够对对手造成的伤害无法同三种二转骑士职业相比。同时，骑士职业驾驭坐骑的能力，由技能"骑术"决定。"骑术"的等级越高，骑士与马匹之间的配合越好。如果"骑术"技能太低，不少强健的好马可是没办法驾驭的。

另外在二转的三个职业中引入了两个新技能"骑兵"和"解除武装"。"骑兵"技能的高低直接影响着坐骑的种类，高级别的坐骑，其外形更酷更炫，"冲锋"时的威力也更强劲；高等级的骑士在对对手使用"解除武装"后，在坐骑上且使用长枪类武器冲刺时，只要攻击命中，可以将敌人武器震飞，使得敌人暂时失去武器。一个徒手无武器的人站在骑士的面前，还能有多少胜算呢？



本来这整个系统是无懈可击的，可惜的是《万王之王》并没有把它完整做大：整个游戏加基本职业一共39个，能使用坐骑的只有4个。当然，必须承认有的职业确实不适合有坐骑，但是将坐骑只限制在一个"骑士"系中，与其说这是坐骑系统，不如说这是职业特点，因为它已经成为一个职业系的专利，这不能不说是这一系统的遗憾之处。

【 功能三：养成培养 】

最大的代表为《石器时代》，另外《万王之王》、《命运》的系统都有这样的功能，但如果要在养成上面较真的话，《石器时代》本来就是以宠物为卖点的游戏，一旦开了骑宠功能以后，直接就和原来的宠物培养系统、宠物战斗系统融合起来，三位一体，互相配合影响下，直接将整个骑宠系统推崇到一个完整而丰富的程度。

《石器时代》骑乘系统的特点是，人物骑宠后人和宠物会作为一个整体，这个整体的防御值基本上可以看作是人物装备后的防御值加上宠物的防御值，相对宠物能力较弱的人而言，一旦骑宠后，其抗击打能力和级别都会上升，所以在对宠物的养成培养方面，也是非常值得注意的。医类骑宠基本上从雷龙进化到全穿山甲时代，而且防御成长BT的穿山甲空前流行。

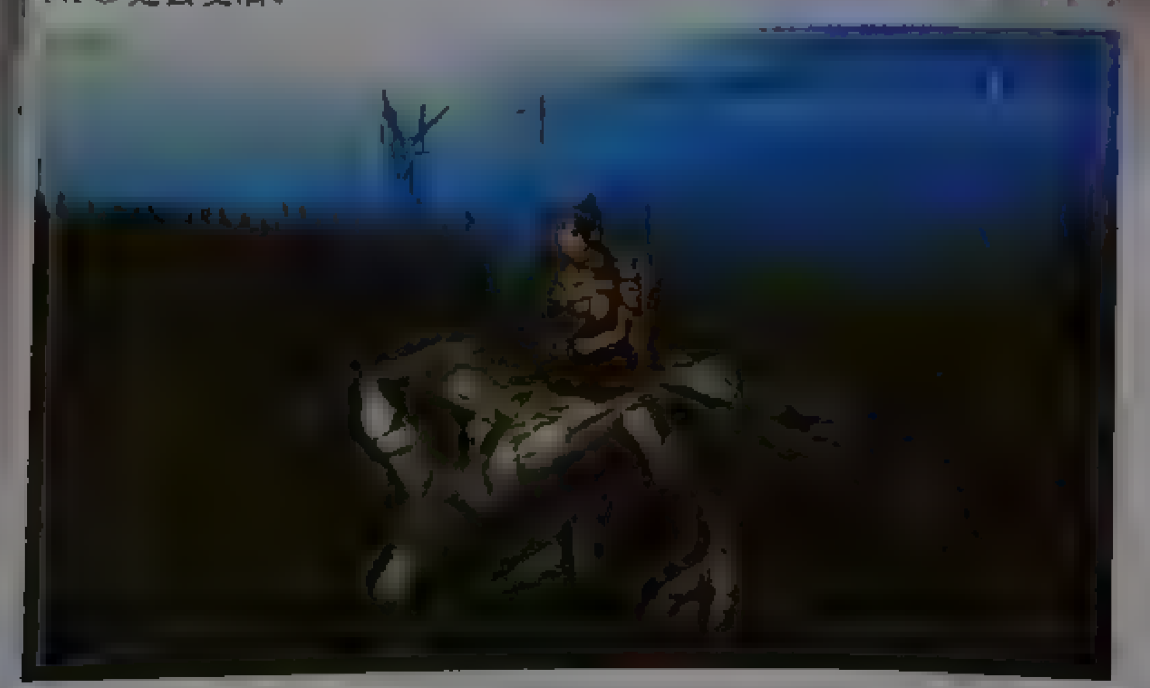
此外，人物骑宠之后整体的敏也有提升，对于高敏人来说，培养一只好的老虎系宠物绝对是有必要的。而属性是中敏的人一般也会选用老虎、金飞，当然成长好的红暴也是炙手可热的，因为有这些宠物配合，对中敏人破光镜及控制属性也是很有利的。

以上种种，虽然骑宠后没有另外的加持技能可用，但却也达到了一种平衡，可以算是回合类游戏中最出色的了。当然，还是为其他游戏找点借口：石器本来就是一个养宠游戏，所加的不过是骑宠这个功能，便形成了一个系统，着实是因为占了不可忽略的基础优势。

放开了看的话，《命运》培养系统也比较值得一提，在原本没有任何宠物或者培养坐骑基础的情况下，一个系统能完整的到这样的程度我觉得已经算不错了。

在《命运》里，想得到一个坐骑，首先要获得它的卵，而坐骑根据厉害程度不同，可以骑乘它的等级也是不同的。在得到卵后，还需要经过一段孵化和提炼的过程，才能获得幼兽。提炼无论是成功还是失败，都需要间隔一定时间后才能尝试下一次。各类坐骑按厉害程度不同，需要的提炼值范围也是不同的。

在坐骑孵化成幼兽以后，还需要一定的成长期，成长过程中需要大量的饲料，并且需要自己在野外打怪来实现升级或是继续提炼。升级方式与人物大致相同，就是选择与它等级相似的怪物来打，而依据各类坐骑的厉害程度不同，他们所需要的升级常量也是不同的。顺利成长后坐骑，便可逐步实现其功能了。达到可以骑乘的状态后，通过特定物品（提炼物品）可以继续提高坐骑的能力（颜色也会越耀眼）。游戏中各个坐骑的提炼物品价格略有不同，而所提升的能力值也不同。当坐骑SP值变为0或生命值变为0时，它所有的能力值将会消失，这时，就要到专门的NPC处去复活。





怎么说呢？无论如何，我建议你去《命运》里把一个小宝宝亲手抚养长大，那个从小小可爱到威风凛凛，绝对不似你在这看我的这些文字所能体会的。

另外，《万王之王》中对"龙骑士"的坐骑幼龙的喂养，也有一定养成的因素。要想让自己的幼龙快速的成长，不仅需要它多参加战斗，随时与之交流也必不可少。如果缺少交流，长大的黄金龙可不会轻易的让龙骑士跳上它的脊背。而且，由于初期的幼龙不能骑乘，未来的龙骑士甚至还需要经历一段当步兵的岁月。

【 功能四：属性加持 】

代表有《命运》、《奇迹》、《龙族》、《神泪》，甚至《石器时代》都有这个功能，但是他们都或多或少的存在一些明显的不尽人意的地方。

不过与其说《奇迹》的骑乘物是坐骑，不如说是装饰品，因为有的是飘在头上，有的是长在背后面，只有独角兽是真正的可以在地上跑的骑乘物。而实际上，要比装饰品的加持功能，这个骑乘专题怕是所有的网络游戏都可以来分一杯羹的。而《龙族》坐骑加持的属性则略嫌简单了，只在攻击、防御和移动力上做加持不说，可供选择的骑乘种类也偏少，而且没有成长设定。《神泪》在这方面，可以说是比较独特的，与其说机甲是骑乘，不如说它更象《决战》中的那些高级装备。坐上机甲后，攻击变动不是特别大，但是防御和血上却大幅度上扬，机甲本身有等级设定，但是却没有明显的该性成长。变态的是，魔法师坐上去不能施法，这是最要命的。

当然，不能说这些游戏在加持方面就做得不够好，确实在属性加持方面比较起来，《命运》相对要完整得多。

在《命运》里，经过孵化的坐骑可以通过打怪的过程继续成长，并且各类坐骑都有不同的能力，并且由他们的等级来决定能力的强弱。马类坐骑会增加人物的物理攻击、魔法攻击、移动速度、躲避率伤害吸收等能力值，另外人物在骑乘状态下所受的伤害也会转嫁到坐骑身上，当人物在骑乘状态下死亡时，坐骑也会死亡。怪兽类坐骑的能力有增加人物物理攻击、魔法攻击、移动速度、抗性等等。

PART.3：关于未来

我们总是在慢慢的成长着，追求的东西五彩斑斓，漂浮不定。可是总有一个坚定的原则：对坐骑的拥有。这并不是胯下多个什么东西那么简单，如果仅仅追求于此，还不如找个女人来得方便。生在东方，文化的差距使我们并不能深刻理解这个"骑"字。它所代表的，并不仅仅只是那个坐骑，在它的背后，象征着权利，力量与财富。就是这些东西，在指引着无数"骑士梦"的飞舞，留下那被无数后人津津乐道的骑士故事。

经过上面的"骑乘系统"比较，无疑《石器时代》凭借其本身游戏的宠物功能，《命运》则依仗3D游戏的优势和相对完整的系统，都取得了一定的优势。但是，如果要成长得更加强大，更加趋近于完美，我们不能不去参考一些国外网络游戏的出色设定，来加以借鉴和学习。



【 魔兽世界 World Of WarCrarf 】

如果你想从安威玛（Anvilmar）到暴风城（Stormwind），或者从暮色森林（Duskwood）到红崖（Red Bluffs），除了带足干粮长途跋涉之外，还有许多其它的旅行方式。

和别的MMORPG一样，游戏中会有客船定时往返于各个港口，而高等级的玩家也可以骑乘自己种族的坐骑。目前已经确定了一部分种族专用坐骑：人类骑马；矮人骑山羊；暗夜精灵骑夜刃猎豹（Nightsaber）；兽人骑狼；亡灵骑梦魇兽（Nightmare）。目前暴雪还没有考虑让侏儒和巨魔骑什么，至于牛头人，他们体型太大，以至于无法骑乘什么动物（本来还会以为是科多兽呢……），所以牛头人就获得了原野疾驰（Plains Running）的能力，可以让他们跑得和其他种族的坐骑一样快。想要骑上自己的坐骑是需要花费大量金钱和技能点数的，所以牛头人与生俱来的原野疾驰能力可以说是该种族的一大优势。

游戏中还有狮鹫（Gryphon）和风信使（Wind Runner）（双足飞龙Wyvern的新名字）可以载着你飞过广袤的大地。你可以在大多数城镇里找到驯兽师，付给他一些钱，然后就可以骑着它们飞到世界的另一个角落去。但这些航线有种族限制，也就是说一个兽人永远不可能飞到暴风要塞，但如果你的钱包足够饱满，地精会开着飞艇把你带到任何地方去。

目前，所有的联盟种族（除了暗夜精灵）都乘坐狮鹫飞行，暗夜精灵乘坐角鹰兽（Hippogryph）；所有的部落种族（除了亡灵）都乘坐风信使飞行，亡灵乘坐一种石像鬼。虽然你不能控制它们的飞行路线，但整个旅途仍然令人激动无比：周围的景色全都即时渲染，你还可以看到地面上的其他玩家到处活动，同样，他们也能抬头看到你飞过天空。

通过上面的这些资料介绍，我们可以了解到一些欧美设计者对骑乘系统的设计思路：

一、世界设定

如果要虚拟一个世界，我们就需要虚拟这个世界的一花一木，越趋近于完整，就越趋近于真实。而我们所玩的每个网络游戏，实际上都在尝试着架设属于游戏自己的空间：让游戏有自己的历史，有自己的背景，有自己的世界。制作者选择一个时间段，让历史终止，而玩家，就开始做为世界的一部分，开始游戏、工作、生活……并且着手编写未来的历史。

于是，一个世界的和谐和完美程度，将可以直接决定着一部分玩家的去留，比如我。其实这不难想象，一些人追求的是一种远古的，也许仅存于纸上的"骑士世界"、"剑与魔法的世界"、"武侠的世界"……如果一个虚拟世界的游戏，其世界设定的粗劣，让你无时无刻的意识到：这只是一个游戏。那么在游戏中的人，终会离去。举个最简单的例子：

韩国开始外测《天堂2》，我以无比坚毅的决心登陆进去。当我创造的兽人吼叫着出生的时候，我打开他的包袱，然后就惊呆了——放在里面的居然是一把匕首。我觉得这简直是对一个种族的侮辱，于是跑到商店，瞄了一眼大棒（武器商店里也没有斧头类的武器）的价格冲了出去……1个多小时后，拿到大棒的感觉好多了，我想象着把它往每一个怪物的头上敲打，然后他们就吐出钱和经验。然而第一棒下去我又惊呆了——我刚学的技能，不能使用！仔细阅读后，我才发现，那是装备剑才能使用的技能……

我退出游戏，试着让自己冷静一下，也许我可以尝试一下其他的种族，比如矮人。但是，我又马上想到商店里根本没斧头卖。于是，脑海里出现一副画面：矮人、兽人和人类并列站在一起，手持长剑，俨然三剑客。我就笑了，然后随手删掉了这个游戏。

其实说了这么多，无非就是想说明这样一个事实，游戏的任何系统都应该和它的世界设定本身结合起来，让人觉得真实完整。简单的加上骑乘功能，让它能取悦于人，这样做的整体效果并不好。但实际上，这正是现在的韩国网络游戏和欧美网络游戏的差别。

在《魔兽世界》中，从骑乘物上我们可以看到近乎完美的设定：种族间的不同骑乘物，旅行时的不同选择，飞行的骑乘物，骑乘物在这个世界中体现等等……用这些再和第一部分的游戏做一个比较，不难理解为什么欧美人很少问津韩国游戏。在他们看来，相比之下让一个兽人用剑，大家宁可等待新游戏，只为那抬头一瞬可以看到从天际划过的飞行物，真实！

二、娱乐设定

然而存在即有理，我们没有道理把韩国网络游戏一棒打死，要知道欧美网络游戏在中国市场并不是主流，这也是铁打的事实。我们可以把这归结为，欧美网络游戏设定的真实导致娱乐性的缺乏，或者应该说它们所拥有的娱乐性恰好就在那真实但复杂的设定中，这往往不能被一般大众所接受和认可。那么我们能不能把其中一些部分简化，而更一部分做得更真实，来达到娱乐的目的呢？

养成部分：从电子宠物到养成游戏，没有什么比养一个属于自己的宝宝更有乐趣的事情了，而且这个养成的过程再复杂也不会有人抱怨，比如喂吃喂喝啊，陪玩陪升级啊，不但不嫌麻烦，反而会以此为乐，也就是说，这个过程越真实越不会有人反对。那么问题在什么地方呢？第一，得到骑乘物的难度。一个人可以忍受被养成的过程折磨得苦不堪言，但是绝对不可能忍受自己根本就没有宝宝可养。第二，宠物的养成结果应该更复杂，必须得让他们的辛苦劳作得到与别人不同的东西，哪怕其实就是相关数字在一定程度上的跳动而已。

实用部分：所谓养兵千日，用在一时，该是让长大的宝宝为主人做点什么时候了。当然，作为交通工具这是不言而喻的作用，但是实际上，一个骑乘物的实际作用越少，那么这个骑乘系统所能造成的影响也就越小。比如现在很多武侠或类武侠的游戏，骑乘物的作用就只能跑两步，加入战斗不仅一点作用没有，而且还会死掉！再比如某些游戏的宠物系统，装备后只对个人属性造成一些影响，那么这个宠物又和装备有什么区别？

所以，现在的玩家要求是很苛刻的，第一请注意视觉上的冲击效果，比如人在骑乘物上的各种动作，最好能和骑乘物本身的动作相结合，那么这其中所能产生的娱乐性，能吸引到的玩家，就非常可观了。比如《命运》的3D视觉效果，一人一兽，随着跑动而扇起的风尘而去，坐骑大小有别，再加上人物原来体格上的大小差别，构成的立体造型，配合游戏的视角旋转，可以彻底的领略到3D游戏的乐趣。第二技能系统也最好随着骑乘做一些小的调整，特别是骑乘物本身也在技能是催动下加入到攻击当中，这就相当精彩了，比如《万王之王》的骑士技能。

罗里巴嗦的说了这么多，无非是想让自己以后能和朋友们一起玩到更好的网络游戏。现在韩国网游和欧美网游各有优缺，也许，这和我们的文化差距也有一定关系吧。那么，对于骑乘这个还在慢慢走向成熟，尚未定型的系统来说，大家是不是应该拿出一份更严肃更科学的态度来呢？对于《命运》的更新新版本，可以说，我会和对待《魔兽世界》一样的期待。 ■

网络帝国 ONLINE EMPIRE

使命 新花怒放篇

《使命》已经公测一段时间了，人凡体验过的玩家可能都会被它那无法抗拒的魔力所吸引，笔者有幸同时感受了《使命》内测和公测的火爆气氛，偶得一些经验，不敢独享，特草成一文，希望给喜欢《使命》的玩家一些帮助。

组队篇

组队系统一直以来都是网络游戏最具魅力的地方，通过组队，玩家们可以很快地在游戏中找到和自己趣味相投的好伙伴。同时，不管是什么网络游戏都会有多种职业，而每个职业又都有自己的特点和缺点，组队系统就让玩家通过亲密无间的配合，最大限度地发挥出自己角色的实力。

在《使命》中，玩家间的组队有等级要求，等级相差10级或是不同国家的玩家都不可以组队，而每个队伍最多只能容纳下6个人。不过只要用点小技巧，相差10级的玩家还是可以组的。例如一个玩家只有10级，而另一个玩家却有30级，两者相差了20多级，直接组队是绝对不成功的，但如果他们找一个20级的玩家来当队长，那么30级和10级的玩家就都可以组在一个队伍中了。组队后使用组队频道能够在组队成员中集体聊天，聊天记录在屏幕上显示为橙红色，按“P”键可以看到队里各成员的简单资料。

《使命》是一款突出战斗乐趣的游戏，各职业都有自己得天独厚的优势，也有不可克服的弱点。例如剑士虽然血多防御高，但只有近身才能发挥其强大的攻击力，而法师虽然血少防御低，但其强大的魔法远程打击力，无与伦比。由此可见，战士与法师这两个职业的互补性非常好，在游戏中是最受欢迎的组队形式。

法师在前期比较弱，少得可怜的血根本经不起怪物几下攻击，虽然只要玩家操作好，注意跑位和对手保持距离一样可以Solo，但这会非常的累，如果此时有剑士或枪客（统称战士）帮忙做肉盾吸引怪物攻击，那么法师就可以轻松很多。组队时，战士一般冲在前面，见到怪就打，不让他们去伤害法师，因为在怪物可视范围内，比较弱的人被怪物攻击的机会要高一些，所以法师最好不要先打怪物，不然会被怪物追得团团转。法师只要在后面充当炮手，用魔法的远程打击加速战斗的进程就好了。顺便还可以帮肉盾回复一下血，减少他顶怪所需要消耗的药水。

法师到了20级可以学习诸如暴风雪、暴烈这样可以大范围攻击的魔法，如果再装备上一把单属性魔法攻击180的魔杖，那么威力就非同凡响，完全有脱胎换骨重新做人的感觉，法师终于可以步入《使命》强者的行列。这时候不再是战士带法师，而是法师带战士了。战士可以先去引一群怪回来，这在游戏中俗称为拖火车，然后作为火车头的战士围着法师转圈，法师用大范围魔法就可以轻松地解决掉所有的“火车车厢”。战士拖火车时，一定要先在每个怪身上砍一刀，做个记号，不然法师一放魔法，它们就会全部转头冲向法师，法师这时十有八九会被火车碾死。当然，如果玩家微操好，还是可以边跑边放魔法的，一人就可以解决掉一群怪，而战士只需要负责在旁边捡东西。



虽然剑士和枪客统称战士，但是两者之间的区别还是很大的，特别是在与法师组队时。剑士的血比枪客要多，而且防御也会高很多，不过剑士的攻击力没有枪客高，法师与剑士组队时的主要任务是打怪，而和枪客组队则还需要帮助枪客回复体力，而攻击方面一个技能等级很高的枪客将非常值得信赖。

弓箭手和法师两个职业比较近似，都是血少防御低，远程攻击。弓箭手的防御只比法师高一点，所以他也不能像战士那样硬扛，在和法师组队时，只能采用打带跑的战术。弓箭手的优势在于移动速度快，让弓箭手射箭拖火车，显然比战士更轻松。弓箭手用多重箭这样的大范围攻击技能，一次能引5~6个怪物，这样的配合升级也是飞快。如果弓箭手的攻击高，那他们扮演的角色就可以掉转过来，法师引怪，然后喝着白酒跑，弓箭手操刀担当刽子手。

当然，组队不单单是两个职业间的配合，人多时还需要随时注意小地图上的成员标识，一定要和队员保持比较接近的距离，如果成员间离得太远了，相互就无法共享经验值了。此外，上面虽然说了级别相差很大的玩家一样可以通过其他的方式组队，不过在实际操作时尽量不要这样，因为组队经验的取得公式是通过组队成员间的等级差以及玩家与怪物之间的等级差来计算的，如果玩家这两个差中有一个很大，那么取得的经验值都会很少，同时，整个队伍取得的经验总和不但没有经验加成，而还会比单个打怪少很多，实在是不划算。

装备篇



《使命》里流传着这么一句话：“不怕没钱花，就怕没装备用”，这也证明钱不是万能的。在游戏中，玩家不愿意拿极品装备去卖，他们更愿意去换自己需要的装备或是尽可能多的祝福卷轴，有了好装备，升级当然更得心应手了！那要怎样才能拥有更好的装备呢？有了更好的装备应该怎么使用呢？这里为大家列出各职业各阶段装备升级详解。（以下武器均以出现过的为主）

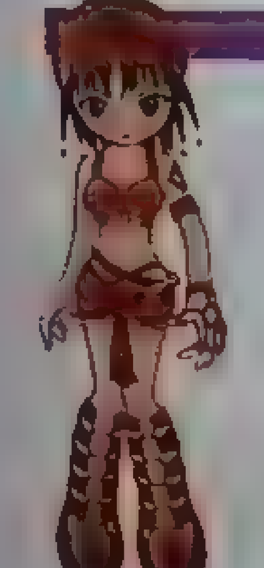
剑士刚开始的时候只有一把小刀，那时就应该冲出去杀狼，当升到2级时，最好用的武器当属达伦之锤和塞尔之锤，能分别增加5~10的巴萨或克伦攻击力；到了5级可以使用卡昆连枷、至强连枷，增加10~15的巴萨或克伦攻击力；10级可以使用晨星之锤、黑骑士斧，增加15~20的巴萨或克伦攻击力。这些武器都属于钝器，攻击速度可以增加1，是练级的好武器。如果你要一开始就练技能，那就不能使用钝器，因为他们不能让你使用技能，那你还得找一些剑。2级时可以使用哈特弯刀、斯巴达长剑，增加5~8的巴萨或克伦攻击力；4级时可以使用斩马刀、魂刃，增加10~20的巴萨或克伦攻击力；6级时可以使用大砍刀、刺杀长剑，增加10~25的巴萨或克伦攻击力；11级时可以使用曲刃剑、巨剑，增加20~25的巴萨或克伦攻击力。

枪客刚开始时只有一把长矛或标枪，如果不选择用技能路线，就跟剑士一样用钝器。如果选择技能路线的话，2级时可以使用刺击矛、钩镰枪，它们增加5~15的巴萨或克伦攻击力；5级时可以使用中级刺击矛、中级钩镰枪，增加10~20的巴萨或克伦攻击力；10级时可以使用高级刺击矛、高级钩镰枪，增加15~25的巴萨或克伦攻击力；15级时可以使用巨人之矛、游侠之矛，增加20~30的巴萨或克伦攻击力。

弓手刚开始时只有一把短弓或十字弩，如果不选择用技能路线，就跟剑士一样用钝器。如果选择技能路线的话，7级时可以使用长弓、狙击弩，增加5~10的巴萨或克伦攻击力；11级时可以使用复合弓、石弩，他们增加8~15的巴萨或克伦攻击力；16级时可以使用双弦弓、闪电弩，增加12~20的巴萨或克伦攻击力；25级时可以使用追月、射日，增加20~30的巴萨或克伦攻击力。

法师在杖的选择上也很有技巧。法师的杖分为双手和单手，看似双手杖使用的时候少了盾的防御，以为效果会差点，其实恰恰相反，因为双手杖都有附加防御，那个防御值远远高于盾，如果你想安全一点就使用双手杖，如果你想魔法攻击高一点，只好舍弃防御，使用攻击高的单手杖，因为大家使用的几乎都是两洞木盾，都加了智慧或精神魔石，所以魔法攻击会高点。由于各杖的属性不同，使用时最好与你擅长的魔法搭配起来，比如，你想用暴风雪去打一群怪，那就得使用水魔法攻击高的杖，这样才能到达到事半功倍的效果。

魔石篇

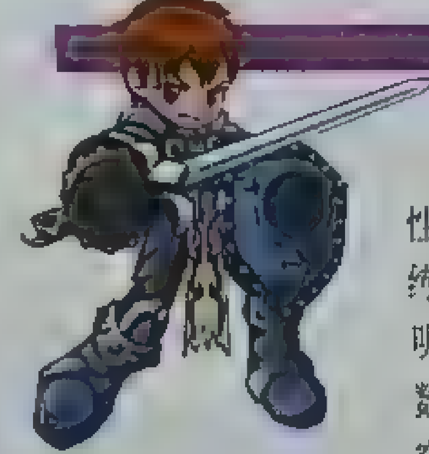


魔石合成系统也是《使命》的一大特色，城中的饰品商人可以进行“魔石合成”和“道具合成”。在魔石合成中，三个小石头可以合成一个中的，三个中石头又可以合成一个大的，大石头是最终阶段无法继续合成。在道具合成中，你可以用各种石头来合成各种作用不同的武器或装备，那些装备必须是有洞的，也就是装备名字颜色是红色的，名字后面还带有“1”或“2”的数字，在武器镶入石头后往往会带来意想不到的好处。以下数字以小魔石为例，中魔石的效果是小魔石2倍，大魔石的效果是小魔石4倍。

魔石名称	武器效果	防具效果
特立安魔石	提升巴萨族攻击力10	[illegible]
亚丁魔石	提升克伦族攻击力10	增加防御2
生命魔石	提升对不死系怪物的附加伤害5	增加HP上限10
致命魔石	提升对恶魔系怪物的附加伤害5	增加MP上限10
火魔石	提升火魔法攻击力5	提升火系魔法抵抗值1
土魔石	提升土魔法攻击力5	提升土系魔法抵抗值1
风魔石	提升风魔法攻击力5	提升风系魔法抵抗值1
水魔石	提升水魔法攻击力5	提升水系魔法抵抗值1
毒魔石	提升毒魔法攻击力5	提升毒系魔法抵抗值1
技巧魔石	提升攻击命中率20%	提升回避率2%
幸运魔石	每次攻击附加吸收对手2%体力	提升幸运值2%
力量魔石	增加人物力量值1	增加人物力量值1
敏捷魔石	增加人物敏捷值1	增加人物敏捷值1
智慧魔石	增加人物智慧值1	增加人物智慧值1
灵巧魔石	增加人物灵巧值1	增加人物灵巧值1
精神魔石	增加人物精神值1	增加人物精神值1

注意事项：战士和弓箭手为自己武器合成时，特立安魔石、亚丁魔石、力量魔石、灵巧魔石都能够在不同程度增加攻击力，但与祝福系统相结合，特立安魔石、亚丁魔石比力量魔石、灵巧魔石更好用，同等条件下能提高20的攻击力。如果你是法师，也会遇到同样的问题，智慧魔石和精神魔石也能提升魔法攻击值。经过测试，智慧魔石能够提升魔法攻击和魔法防御，而精神魔石只能提升魔法攻击，但提升的比智慧魔石多。如果合成杖，各属性魔石、精神魔石和智慧魔石都能够在不同程度增加魔法攻击力，但与祝福系统相结合，各属性魔石比精神魔石、智慧魔石更好用，同等条件下能提高更高的魔法攻击值。

练级篇



由于游戏没有属性的分配，使得玩家练级的目的变得很不明朗，是为了追求级数而练级，还是为了穿某些装备而练级？就拿剑士来说，30级和40级同等装备下，只是HP、MP多一点，攻击多10点的差距，这些差距随便找一个好的装备就弥补过去了。不过等级高还是有好处的，能增加一些能力，甚至可以吓人，那要怎样在游戏中以最快速度获得较高等级呢？由于职业关系，在这里分肉搏型和远程攻击型两类来说明。

所谓“肉搏型”，就是那些依靠身体优势与敌人展开近距离战斗，这里主要是说剑士和枪客，刚开始把武器装上就可以冲去杀狼，先不要去惹小鬼，不用几分钟就到了3级，这时可以打附近的小鬼了，地上的钱和装备要记得捡，目前还处在困难时期，还要为以后买药水和武器作准备。到了5级后，钱也大概够了，去铁匠那里买些好的装备，或者用捡到的装备，最好是有加力的。全副武装后，带上一些红色药花，去传送师那里选择第一个传送点，前提是要有300块钱。到了那里，先找找附近的火元素打，等到了8级就杀那些飞来飞去的大眼魔，对方攻击比较强，红色药花也用得快，在这里练到10级可能要几个来回。10级后的练级开始辛苦，如果在路上见到某人在单练，就把他叫上，一起去练级。你们可以去第二个传送点打树精和犀牛，要注意的是对方都是主动攻击，不要让两个以上的怪围攻你。15级后，钱应该多起来了，这时候的你应该把铁匠最好的武器装备都用上了，顺便看看有没有卖低级的加力武器，有了它，效果可不是事半功倍那么简单了，去打野蛮巨人吧！如果没有装备，最好就继续打犀牛，大概到了18级可以去打山丘巨人，比刚才的野蛮巨人强一点，但那里刷新比较快，危险性较高。到了23级就不用跑那么远的路去打山丘巨人了，找几个人一起去神庙，那里的怪厉害，尤其是巨魔射手，分分钟要你的命，不过那里掉出东西有些是相当不错的。28级去洞里杀长矛巨人，在第五个转弯前面比较宽敞的地方怪物刷新是有规律的，只要三、四个人一起打就可以，那里要小心毒蘑菇的毒雾攻击。32级终于可以去中立杀哥布林队长了，它是笔者见过所有哥布林中最强的，它的速度非常快，如果遇到两个哥布林法师，最好就逃走，不然你将被免费回传送点。以后的级数都可以来这里打哥布林队长，它不仅经验多，而且还会掉极品装备。

所谓“远程型”，就是靠武器和魔法来实现的，这里主要是说法师和弓箭手，它们的练级过程跟肉搏型相似，只不过可以在低级的时候打更高级的怪，比如20级去打哥布林队长，前提是要有一个厉害的剑士或枪客做肉盾，又由于组队经验是根据等级和伤害多少来分的，法师和弓箭手去分得的经验太少，最好就不要组队，这样分的经验多一点。法师和弓箭手离怪比较远，捡物品很不方便，所以要密切注意怪物的HP，随时准备冲过去捡。还有就是，这两个职业都有大范围的技能或魔法，在怪没有对其它人发动攻击时，最好不要用，用了的话，嘿嘿，后果……■



童话 声望之路



文/kkllida

童话》完全是一个技能的游戏，这也是《童话》最吸引人的地方。比起同类型游戏，《童话》给人感觉最注重玩家的竞争与合作。

竞争在官网里面是相当激烈的，每个服务器的玩家排名都被划分为几项，有在线时间、声望、存钱、现金、等级五个榜，天天刷新。我是曾经的千羽千寻服务器声望榜的榜首，为了巩固这个位置，也是想尽办法，也深深感受到了竞争的残酷与紧迫性。一天要看很多次榜单，看看与第二名有多少差距，每天就是在加声望中度过。

合作是《童话》的另一大特色，每种制作技能都要依靠好几种生产技能，而单凭一个人是无法顾及那么多的，这就要大家一起来合作生产。



我的《童话》声望之路，就是在这种合作与竞争中走出来的。下面就给大家主要介绍一下如何加声望。

《童话》的技能大概分三大类：原料采集、生产制作、武器防具制造。原料采集分：伐木、狩猎、挖矿、采集、钓鱼、农事；而生产制作又分：调配、烹饪、酿酒、纺织、冶炼、研磨；最后是武器防具制造：剑类、刀类、斧类、杖类、头盔、帽子、手套、盾类、鞋类、戒指、项练、袍类、皮甲、护甲。所以一共有25项技能之多。

对于声望本人"身"有体会，每个任务给的声望基本都是固定的，做任务得到的声望初期会在1W1左右达到初期声望上限。声望值在突破5000以后会有一个飞跃，到达1W很容易，1W以后的声望，基本都是靠送国家货物来达到。国家只会收伐木、狩猎、挖矿、采集、钓鱼、农事、调配、烹饪、酿酒、纺织、冶炼的产物，要想快速获得声望，就要从这些工作中挑出真正的声望王者技能。下面只是我的经验之谈，给大家借鉴。

国家大臣一共14位，每个仓库4位，王宫门口有两位"重量级的大臣"，他们收的都是高级产物，基本是30级技能以后才会出的产物，而且相应的声望也会给的比其他12位大臣多。单从六大类原料采集技能所使用的工具来说，最轻的是就采集，一个工具重量是200，是其他原料采集技能无法比的。这样就可以带更多的工具，从而获得更多的原料（这里说一下，挂技能就要负重高，而负重最高的是矮人族的商人）。

游戏里三个种族，每个种族收的东西侧重不同，想快速提高声望，就要多送东西给国家大臣，特别是30级以上的高级物品。游戏中的六种技能产物重量分别是：

伐木共分9种产物1~70级，30级以上产物为五种，总产物平均重量为30；

狩猎共分17种产物1~80级，30级以上产物为八种，总产物平均重量为27左右；

挖矿共分10种产物1~70级，30级以上的产物为五种，总产物平均重量为40；

钓鱼共分8种产物1~70级，30级以上产物为五种，总产物平均重量为23；

农事共分13种产物1~70级，30级以上产物为六种，总产物平均重量为13。

采集共分19种产物1~70级，30级以上产物八种，总产物平均重量为8。

从上面这几种来看，不是负重过高，就是产物量少，而且伐木和挖矿根本就不适合来冲声望，具体后面再说。要说轻，可以选农事，但是产物数量又少。看来狩猎还不错，但是又比较重一点。所以比较之下，无论从数量还是重量上，采集都是最佳选择。给人一种声望至尊的感觉，宝刀狩猎，号令天下，莫敢不从！采集不出，谁与争锋？（狩猎确实用刀的，只是"宝刀"都比较爱坏）

另外，冲声望也靠奇兵制胜，所谓的奇兵，就是囤积，这个没什么窍门，完完全全的机会主义。你也可以孤注一掷，囤积大量单一产品，那样要么就是在苦苦等待郁闷中度过，要么就是真正让你飞起来。你也可以什么都囤积一些，一样都有一点，这样虽然得不到很大的飞跃，但是几次下来累计的声望也是很可观的。最后就是要多囤积高级物品，当你选择孤注一掷的时候，当国家大臣宣布收你囤积的物品，那种感觉不亚与中大奖的感觉。

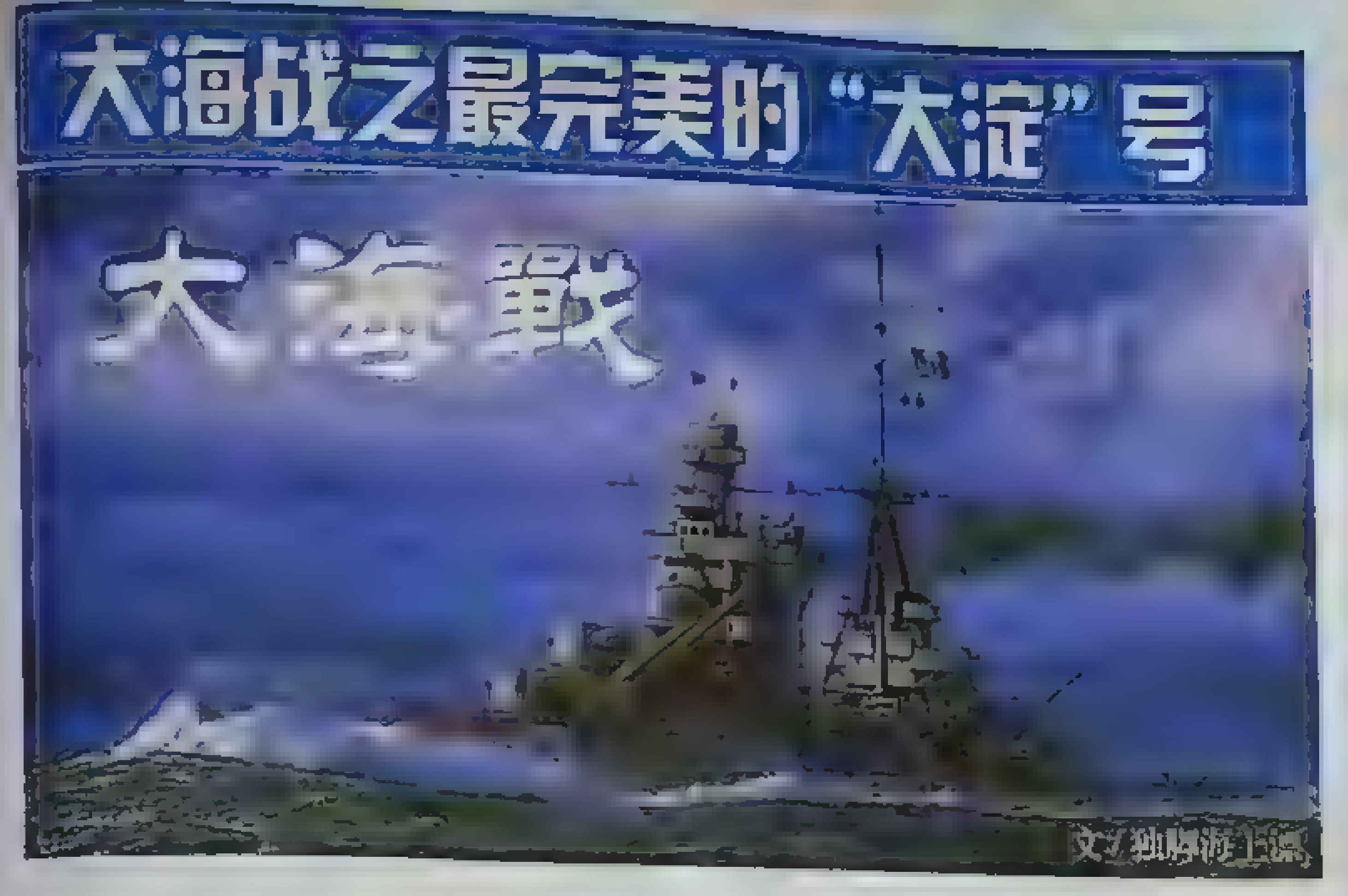
然而以上这些还只是让你迅速在声望榜上有一个自己的排名，而要想巩固它，就需要多方面的努力了。国家同时也收调配、烹饪、酿酒、纺织、冶炼产物，这些与《童话》中的技能都是息息相关的。你从最开始选择的原料采集技能就决定了你以后要走的路。学习采集技能，以后发展的方向只有调配；学习农事技能，以后可以在酿酒、纺织、烹饪，乃至做轻装中都有一席之地；而狩猎也是在烹饪、做重装方面有自己的一片天；冶炼和伐木应用范围更加广泛，大部分武器装备都需要这两个技能；钓鱼只能是烹饪，所以更没什么用。但是对于冲声望来说，走采集的路，虽然出路只有调配，但是我不后悔。药同样可以卖钱的，而且价值不菲。一心一意的走采集之路的时候，调配也是必须学的！学了调配，还要学农事和酿酒，因为调配技能需要采集、农事、酿酒三个技能，三者缺一不可。这就体现了《童话》的合作精神，你完全可以一人身兼四职，但是其中的郁闷只有你自己才知道。因此，你可以自己兼顾其中几个技能，然后为朋友提供材料，或是靠朋友提供材料来完成你的调配大业，完全看你自己喜好了。而国家对于调配、烹饪、酿酒、纺织、冶炼产物所给的声望也是更上一层楼的。

在《童话》中，调配技能可是玩家选择的众多技能的榜首，85级的小蓝猫祝福，放眼其他技能根本无法达到85级这个顶峰，一般大多只有70级草草收场。

要想真正成为声望王者，最好学全六大原料采集技能。当采集技能完全成熟起来的时候，可以兼顾其他技能，当所有技能都可以独当一面的时候，你真正的辉煌也随之到来。■



大海战之最完美的"大淀"号



文/独眼海上漂

因为联合舰队的奇思妙想，二战中的日本海军活生生地比其他国家多出了一种军舰——航空战舰。在《大海战》中，几种主要的航空战舰都有出现——伊势级、最上级和大淀级。

本来历史上这几种战舰的舰载机都是做侦察用或者根本就没有发挥作用（如大淀号），但是《大海战》的游戏设定使得航空战舰可以搭载鱼雷机和俯冲轰炸机，成为了一种攻击力极强，自卫火力又极猛的超级战舰。

伊势级战列舰自然不用说，本来伊势级就已经很强大了，6个炮位，如果全装上3联装的巨炮（我亲眼见到过），那攻击一艘BB以下的船几乎不用第二次齐射，就是战列舰也很难顶住几次齐射。如果改装成航空战列舰那简直无敌了，又可以用飞机炸，又可以用巨炮轰。但是可以使用伊势的等级要求比较高，大多数玩家很难达到那样的等级。

接着是最上级，我现在的等级已经可以使用金刚级战列舰，在发展的途中也使用过最上级。我的经验是最上级用来做航空战舰还凑合，用来做炮船简直是垃圾（虽然炮位有5个，但是如果操作不好，炮弹的落点就是一条比船身长一倍多，非常分散的长线，这种精度打体积大的BB差不多，打体积小的船一次齐射就中3、4发，但是哪个BB会让你尽情地打他呢？）。可是最上拿来做航空战舰也很不爽，虽然1、2、3号主炮弹着点相对较密集，但主炮的死角过大，打起来很不舒服，鱼雷的装载量也小，船体积还比较大，机动能力也不强。用做航母的护航舰还差不多；冲锋的话如果被3、4艘DD咬上多半就只有准备捞船了。

现在来说说大淀级。日本在阳炎级后便开始分成炮击和雷击两条路线。岛风、吹雪都是以雷击为发展思路的，到球磨和北上发展到极至。下面的秋月、阿贺野、最上则是炮击的思路。用阳炎的时候感觉很爽，3个炮位转动灵活，鱼雷又是4联装的2个鱼雷位，既可以用炮打又可以用雷击。日本鱼雷威力大，射程远，发射后就不管，往往在自己都忘记发射了鱼雷的时候，右下角的舰长就报告说有意外收获。好不容易等级到了要选路线的时候了，经过一番生死抉择，选择了炮击路线。谁知高高兴兴地把秋月买回来却发现这船太垃圾了！舰炮死角极大，鱼雷位仅有一个，炮弹射程又近，带水兵的位置还比阳炎少一个。打了几次，被英美的远程炮击打得晕头转向；放鱼雷，4枚鱼雷又能打出多大的成绩？换回阳炎，一路挣扎着终于到阿贺野了。CL毕竟是CL，威力较DD有很大提高，生命也加长了，但仍然显不出太大的优势，直到改装成为航空战舰大淀级，优势才显现出来。CL也同时变成了CV（因此常被当做航母而挨踢），但无论从历史还是游戏中舰船的载机量来看，它都应该算是CL。

大淀级两个炮位均在舰首，舰身中部两个舷侧各有两个T位，从中部到舰尾是机库和飞行甲板。舰炮我经过试验选择了3联装6.0英寸射程最远的一款，这个配置和历史相同，空间可以装4箱炮弹，我是三箱爆破，一箱穿甲，射击指挥仪选高精度的。T位装鱼雷，可以使用大淀的等级虽还不能使用93但已经可以使用90鱼雷了。靠向舰首的鱼雷管每个装15枚，靠向舰尾的每个装13枚（空间限制）。载6架99舰攻，配备6枚鱼雷。这样就有60多枚鱼雷，大大多于最上级的20枚。到42级可以使用93"长矛"鱼雷后，装5联装发射管，更是如虎添翼。

再看看大淀级的作战。编入航母舰队时，我一般开始时直往前冲，然后侧身，依次放出一舷的鱼雷（10枚），再慢慢转向，发射另一舷的鱼雷；接着再转向，第一次发射的一侧鱼雷已基本装填完毕，再发射……如此两舷各发射两次，共40枚。这样密集的鱼雷（特别是93的话）一般可以打出上万的攻击。之后返航驶回航母舰队中（在发射鱼雷的同时已经准备飞机的起飞），这时飞机已经准备完毕，而前方的舰只多半已经发现敌方主力舰只。还等什么，同其他航母一起出动飞机炸吧！鱼雷机用的好的话威力是很大的。我的鱼雷机一般出动6架，发射6枚鱼雷，攻击大型舰只命中2~3枚，返航4~5架。我不装备侦察机，因为根据我的经验，侦察机是一种浪费；大家没有好的配合分区侦察的话，很多敌人都会漏掉，其实现在游戏中还是大都靠前导的舰只发现敌舰。如果有人企图袭击航母舰队，大淀的舰炮就有用了。我曾经见到一艘FF高速冲过航母的护航舰队，然后与一艘航母重叠行驶（两船可以重叠这应该是游戏的一个设计问题），然后尽情地开炮。由于航母没有自卫火力，转向又不如FF灵活，就被这FF一直从"内部"打。旁边的护航舰只围着打转，就是没办法，开炮打中谁都说不清楚。最后航母愤怒了"向我开炮！"。结果在一阵乱炮后，航母"如愿"沉没，FF居然还浮着。虽然FF接着就被击沉了，但是航母这边损失的战术分就高多了，战斗力也损失很多。但对于大淀就不存在这样的问题了，FF或DD敢有冲过来重叠航行的企图?!来嘛！3联装6.0英寸的两座重炮，近距离不出4次齐射绝对打沉你。就算数艘敌舰同时来袭也不怕，发射鱼雷（开始冲锋时故意留下的）10多枚鱼雷，敌方不能不规避。这样就可以为航母们紧急退出战场或逃跑赢得宝贵的时间。

如果想同其他舰只一样冲锋陷阵大淀也游刃有余，舰首的重炮绝对是好武器。炮位间隔小，在仰角15~20的范围内，弹着点很密集，一般打得准的时候一次齐射要中4、5发。把仰角调到30左右时可以达到最大射程，不必担心别人远程欺负你。如果是混战或是两支舰队平行炮击，那93"长矛"可就大有用处了，最好提前被"插"过去。我有一次为了躲避敌方的鱼雷，被迫驶入了敌方一大群军舰中。如果是DD这种情况就基本上完蛋了，好在我鱼雷多，而且可以两舷同时发射20枚。就在敌人接近的时候，两舷同时各发射了10枚。近的立刻被击沉，远一点的也得规避。等他们混乱的时候，我一边炮击，一边撤退。因为用的是93，当时是鱼雷击沉了3艘，重伤一艘，舰炮还重伤一艘。安全撤出了包围圈，等他们规避完鱼雷追上来的时候我的鱼雷又装好了，转向一次发一波。追击的又只好规避，我则用舰炮远程炮击，敌方得不偿失。从这便可以看出大淀级强大的威力。

总而言之，大淀级这种在太平洋战争中没有多大威力的舰只，在《大海战》中成为了一型炮，鱼雷、飞机均完美的优秀战舰。不过这也只是我自己的一点感受而已，有不同意见欢迎扔砖，大家切磋嘛！；）■

魔剑战略教程 收割的讨论



文/流浪天才

战火，仍然在蔓延……

八月，魔剑世界曾经迎来了一段短暂的和平时光。但是，当流火的九月到来时，西方金世界的 IMGOD 公会在中央土世界灭世公会的支持下，向着联盟军发动了大规模攻击。在思想和物质上都缺乏准备的联盟连战连败，数十座城池被一一摧毁，一时间西方金世界血流成河，哀鸿遍野。紧接着，三个新世界的相继开放使得各路英豪纷纷前往，熊熊的战火进一步扩大，各大公会和种种势力纷纷卷入，魔剑世界陷入了又一轮乱世之中……

很长时间以来，网络游戏都是个人英雄的世界，杂志和论坛上种种攻略所讲的要么是快速升级，要么是极品人物的练法。但是，在《魔剑》中英雄是相对的，有英雄但不依靠英雄。当构建极品人物的权利不再属于有超长上线时间的少数人，当一切强制性的任务和对 PK 的保护性措施都被取消之后，《魔剑》的玩家们曾经有很长一段时间对这个自由得陌生的世界感到迷茫。是的，这是一个如此真实的世界，一个真实到残酷的世界。个人的强大无法与集体相抗衡，社会的责任将取代我行我素的江湖道义，公会的强盛才是个人利益的根本保障，公会之间的全面对抗才是《魔剑》真正的玩法。

收割，每一个《魔剑》玩家都不会陌生的词语，思想还停留在武侠小说当中的"正道人士"们切齿痛恨的行为。

和其他网络游戏不同，《魔剑》中的怪物都呆在固定的地点，不断刷新，打怪练功与其说是冒险，倒不如说像种地。由于练功地点非常固定，所以，很多公会便组织了专门的小型战斗队伍，前往敌人控制的练功地点攻击对方练功者，以达到阻碍对方发展、打击对方士气、抢夺金钱和战利品的目的。这种行为，被称为"收割"，意思是练功的人就像地里的庄稼一样，等庄稼成熟了，农民伯伯的镰刀也该抡起来了。当然，有时候农民伯伯也会被庄稼踩一跟头。

长期以来，关于"收割"的话题始终争论不休。尽管收割者通常被带上"强盗"、"垃圾"之类的大帽子，但是很快各大公会就发现收割在公会对抗中的巨大作用，这只是公会之间的政治较量罢了，作为自由人我们就小心为上，不要被他们之间的争斗左右，自己闷头自由发展就好，等到了 50 级能够出头了再说。因此，对于收割行为，大部分公会也就逐渐达成了一种默契：凡针对敌对公会的收割，均视为正常的战争行为；收割中应避免伤害非敌对公会成员或自由人。这样，收割便正式作为一种重要战术存在下来。

今天，收割已经成为公会对抗中的重要环节，理解收割与反收割已经成为每一个魔剑玩家的必修课程。

《魔剑》中的收割队所要面对的，不是身无片甲的农夫，而是和收割队相同的，装备齐全、战斗力强大的玩家，并且对方在人数上往往会具备相当的优势。当然，收割队也会具备很多有利条件，比如，一般打怪的玩家会装备利于打怪的全智装或全力装，这样的装备和收割队的全套 PK 装相比肯定有差距；再比如，练功队通常负有带新人的责任，因此队伍中始终会有些没有战斗力的低等级人物，这样自然就会对战斗力造成影响，更不要说那些挂机蹭经验的人了；最重要的，尽管练功区人员多，但是一个怪点只有一队人，各个练功队之间很难在遭到突袭时形成合力，因此只要收割队行动迅速、目标明确，就有很大的成功可能。

一般来说，自由人在收割队面前是彻头彻尾的羔羊，实在不比田里的农夫难对付。即使是六十段的自由人，也招架不住收割队的狂轰烂炸。到目前为止我还没见过自由人在面对完整的收割队时，还能活下来。没办法，魔剑世界就是如此残酷。但是，大部分时候，你收割的目标都只会被限定在敌对公会的成员身上。组织优良的公会有着严明的纪律、高度的警惕和强大的战斗力，如果不小心，他们完全可能磕掉你的大牙。

那么，什么才是收割成功的保障呢？

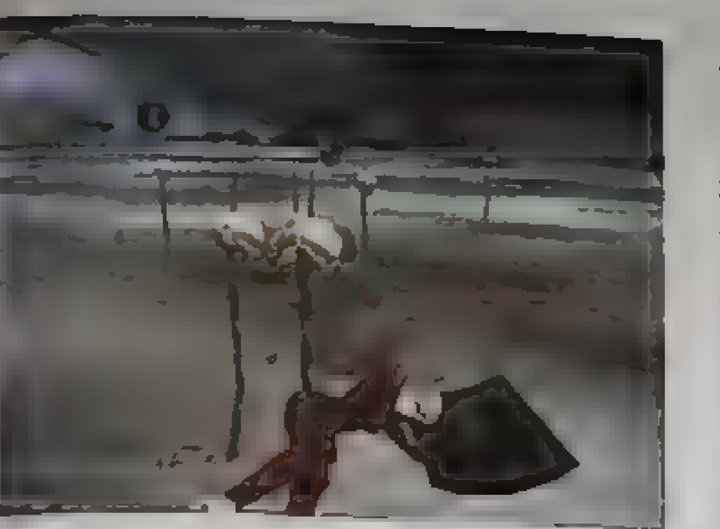
"白天以老狼般的警觉注视，夜晚以乌鸦般的眼睛注视。战时像猎鹰般扑向敌人。"——成吉思汗。

首先，收割队要选择一个合适的集合地点。由于目前的《魔剑》已经无法依靠叛城的方式快速移动，因此长距离移动就只能依靠自己的两条腿跑了。当然，如果有一个会召唤术的医生朋友（这个倒不难，25 段的医生就能够学会召唤了）绑定在目标周围，那么你就方便多了，让他用召唤把你拉到一个偏僻的角落里即可。如果没有，那么恭喜，老老实实用两条腿跑吧。用召唤术把你全队的人马都集中起来之后，你就可以策划你的行动了。



一般来说，收割队的规模不大，多数在 10~20 人之间，《魔剑》中每十人组成一队，因此一般是一到两队。这样的队伍一般最好职业搭配平衡，物理系的肉盾、法系的大炮和补血强化的牧师都要有，刺客和盗贼也很不错，既可以侦察又可以偷袭，斥候不可或缺，至少应该有一个，但不一定要和大队组在一起。

斥候是收割队的眼睛和灵魂。由于斥候几



乎是没有杀伤力，所以很多人都并不重视这个职业。其实，无论是战争还是收割，斥候的作用都非常的巨大。当年纳粹德国的装甲师团之所以能够横行大陆，很大程度上是其优越的战场侦察力量的作用。《魔剑》当中的 IMGOD 公会之所以有最强军事力量之名，也和旗下以 SEVEN 为首的一大批经验丰富的优秀斥候有关。

斥候在潜行之后仍然能以普通人两倍的速度穿越大地，即使是恼人的荆棘也无法阻止他们的速度。爬人族斥候更是能以三倍以上速度掠过人们的头顶，加上有力的追踪技能和所有人物中唯一的反潜技能，斥候能够在十几分钟内查清整个区域内敌人的情况，除了敌方的斥候，没人能阻止他。斥候的强弱能够在很大程度上决定一个公会的战斗力，因为培养一名强大的元素师只需要一周的挂机，而培养一名出色的斥候却需要难以记数的战斗经验，甚至，还需要一点天赋。

收割与反收割的战斗往往是以斥候的战斗为开场的。作为收割队斥候，在收割队进入怪区以前，就应该迅速把每一个敌人习惯的怪点都跑一遍，由近至远记录下所有练功队的位置、兵力和大致状况，并把这些情报一一报告给收割队队长。一个有经验的斥候用十分钟就能够完成对全区域的侦察，如果练功队有任何变动也应该随时报告。如果没有斥候，那么可以调用刺客或者盗贼、游侠等来完成这个任务——当然效率远远比不上斥候。当队长确认自己已经掌握敌人的动向之后，就可以让收割队行动了。

不要认为你的敌人是傻瓜，敌人也可能有斥候，更可能有能够追踪的人物。所以，收割队所有准备工作必须在敌人追踪术的极限距离外的位置完成展开，一旦接近目标，那就只有一个字：快！像猎鹰一样，快！

一般而言，这样的距离大约需要两分钟时间跑到。一个有经验的反收割者每分钟就会看一次追踪，所以，一般敌人会有大约一分多钟的时间反应。这个时间敌人很可能会决定逃跑，因此，行动的迅速性将是行动成功的巨大保证。一般来说，推荐收割队从怪区的背面发动进攻，这样能够将敌人夹在怪物和收割队之间而难以逃跑。如果收割队兵力够大，可以选择从两翼同时进攻的方式，完全掐断敌人逃跑的路线，一举歼灭之。在战斗中应该充分发扬突袭的优势，首先使用晕眩技能将敌人定住，然后再集中火力打击对方火力型队员。对于企图逃跑的敌人使用诱捕技能，例如荆棘和寒冰。速战速决是收割战一贯的传统。

一场收割战打完之后，还不能就这么了结。打扫完战场，牧师应立即为所有人回魔、回血、回耐，因为更艰苦的战斗正在等待着大家。收割完一队之后，估计敌人的公会频道里面已经吵翻天了，有组织的敌人一定已经开始准备反收割。这个时候斥候一定要尽到自己的责任，监视清楚敌人下一步的动作。敌人可能的动作无非有二：第一、全线撤离，等待公会的反收割队到达；第二，迅速向某一点集中，重新编组，和收割队一决高下。当然敌人如果太散漫，也有可能没得到消息，继续蒙着头打怪，对于这样的家伙先 BS（鄙视）下，然后就把他们送回老家去吧。

如果是第一种，那么就不必深追了，挑最近的打下，然后就可以考虑撤退。如果是第二种，那么评估斥候传回的消息后，可以决定究竟是打还是不打。

当然，还有别的选择：如果你的实力超过敌人太多，那么可以考虑冲到敌人城市里去继续杀。不过这就不是收割该改叫清场了。虽然一次成功的清场会给敌人士气带来重挫，但是风险也很大，除非有机会，否则不要轻易尝试。

撤退的地点也要选择好，一般是无敌对的中立城市，这样你的部队可以整理下战利品，修理装备，召唤回战斗中的阵亡成员。如果没有这个条件，那么就找处偏僻的角落蹲下，叫一个人用回程卷轴回自己的城市送战利品，然后把他召唤回来。记住，收割队的行动方向一定要有斥候做先期侦察，毕竟这里是敌境，敌人随时可能对你发动反扑。以前就曾经有次，心灵神殿的收割队在 IMGOD 控制的沃斯沼泽大杀一气，满载而归后，没有做侦察就一头撞进黄昏之城，没想到城里正好有两队 IMGOD 公会的反收割部队在集结，结果可想而知。部队在休整当中时，斥候应该继续呆在怪区，监视敌人下一步的动作，等待再次收割的机会。当然，你们也可以选择前往另外一个怪区。

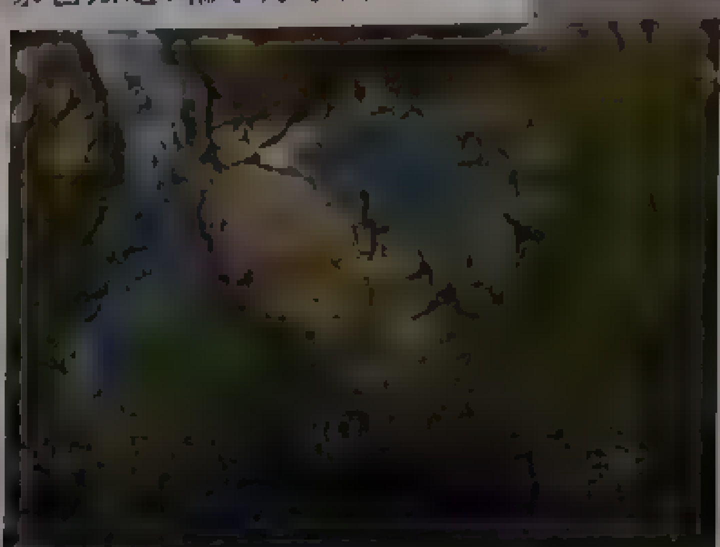
我之所以如此强调斥候的作用，其实就是因为收割队是在敌人的地盘上作战。孙子有言："去国越境而师者，绝地也。"你就这么十来二十个人，要对付的可能是四十个、五十个甚至更多的敌人。只有充分发挥情报上的优势和收割者的机动性，才能以小搏大，取得收割战的胜利。大部分军事指挥员都知道，眼睛比拳头更重要。对于实力并不强的收割队来说更是如此。精确的侦察和快速的行动，是收割行动获得成功的保证。■

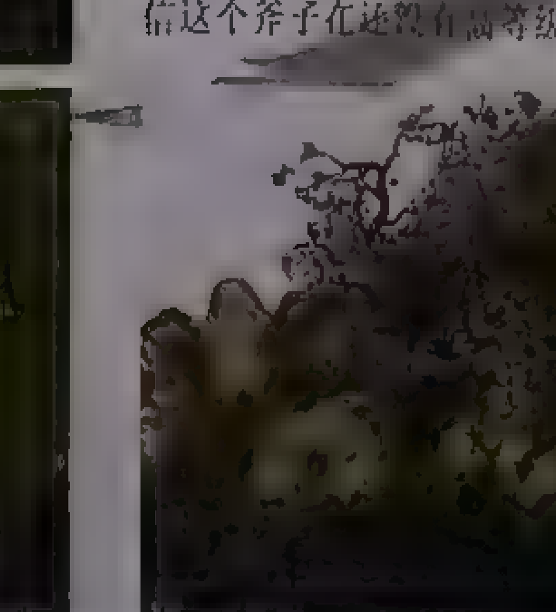
千年 天赋炼章职业剖析


文/钢蹦儿

职业的选择已经是老生常谈了，各位大侠也各有高见，但到底《千年》中哪个职业最好，哪个职业最差，最终谁也说不清。职业的好与差是相对的，一个职业选择的人多了，自然就不会再是冷门，但也并不等于会强人，也许偏偏选择的人少的职业才吃香。这其中就牵扯到供需平衡的问题，当一个职业成了热门，大家都去选择，势必会出现供远远大于需的情况，同行的泛滥，再好的职业也没有前途了。换言之，选职也不能光看哪个职业的东西好和坏，还有比这更重要的因素，就是你是不是选了个人少的职业，俗话说的好："物以稀为贵。"下面的职业剖析也只是作为选职的参考，因各服务器的情况不同，所以大家在选择时还要再考虑一下。

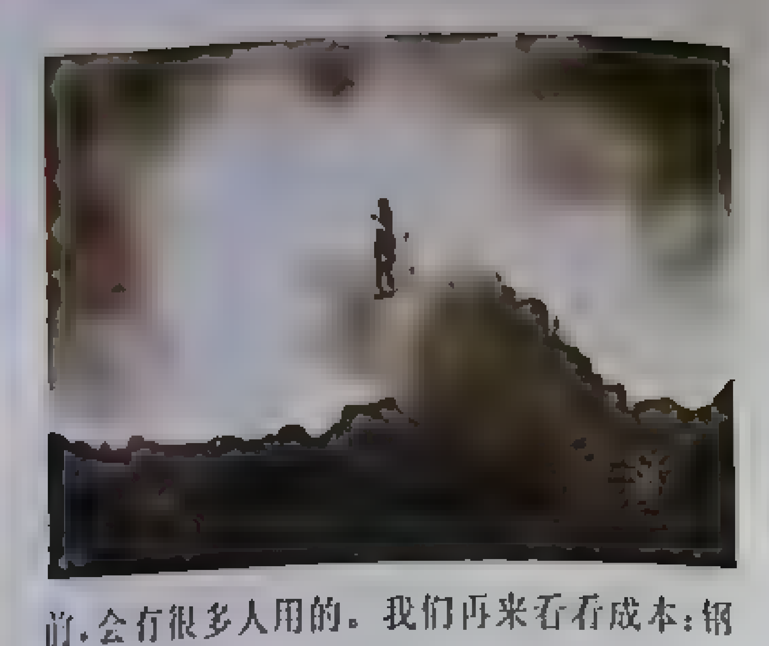
工匠：工匠的所造物品需求量不用多说大家也知道，帽子好东西，人人都要；护腕加全中，不错，最多加到28，现在的青龙护腕加的命中不多就已经是天价了，可见大家对命中的喜欢程度！因此工匠所生产的物品需求量是最大的，也许就此选工匠的人会增加几倍。再有工匠造的靴子，不单有防御又加了恢复和维持，高维持的靴子是专门治疗摇头丸后遗症的良药，因此工匠必将成为从业人数最多的职业。







铸造师：这是一个被大家都看好的职业，可以制造刀、剑、枪、斧，每个人都需要这4种武器，虽然初期财力不够，但只要一有钱就会想把这些全买齐。因此假设你所在服务器有2000人，对武器需求是2000×4=8000件，然后有1/4也就是500人选择铸造师，那么每人负担的武器数就是8000/500=16件，这相对于裁缝和工匠来说，绝对是发了。每人只要一件衣服就够了吧。工匠做的东西也不是样样有用，高级造下却可以作到供不应求。特别要指出的是，这刀、剑、枪、斧的需求量比拳套要大，看现在神器的价格就知道，狐狸[illegible]和炎帝的价[illegible]有多大。但是，既然是大家都看好的职业，那选的人[illegible]一定多，看看官方统计就知道了。再来分析铸造生产的低级武器，这是指7品以下的武器，以铁脚斧为例：速度3，破坏80，这个属性已经不错了，有3的速度比个[illegible]就差2点，单凭此点就有大量的需求了，我相信这个斧子在达到有高等级济了大量出产之



前，会有很多人用的。我们再来看看成本：钢铁5，绿玉6，狐狸指甲3，碳酸水石4；成本在3000~5000之间，这些原材料都很容易挖到，主要成本是加工费。NPC对装备的回收价是9000，制造只要到技能工（20.00），因此造的越早，赚钱会越多，再后来的只有卖给NPC了。下面说中级武器，指熟练工（40.00）和达人（60.00）能造的武器：速度4~7，破坏120~190，这类武器跟现有的极乐洞和王陵武器相当。熟练工造出的是速度4~5的武器，剑、斧子和刀跟三飞、半月和军神差不多了，枪要差一点。先看看速度5的风神枪的成本吧：钢铁5，黄玉6，犀牛角1，温泉水石2；采到原料都不难，相信等他们练到这个级别，这些原料已经大把，加工费就是钢铁多些。用这类武器练级已经很不错了，还有一点是肯定的，因为要造的东西太多，它的价格在成本价附近，也许还会低，赚钱也只是极少数最先练到这个级别的人的事。再看一下速度7的神龙斧：破坏190，这个斧子完全可以和军神相当了，材料为：玄铁5，白玉6，蝎子尾巴1，吸着水石2。玄铁算它全是由生铁加工而来——1000个生铁加工成100个钢铁，再加工成10个黑铁，而后得1个玄铁，生铁成本10，加工费3万，也就是1个玄铁加工材料费共4W，5个就是20万，后三样都不会太难找，总成本将近30万，比军神便宜多了！但是，要到达人才可以造啊！而且达人的失败率已经相当高了，再加上材料加工麻烦，所以也不比军神好多少。最后就是高级武器，也就是神工制造的武器，速度[illegible]，攻击300，去打公子最好了，练级不是太好，破坏力实在太大了。而且，要想到达神工，绝不是那么容易的。

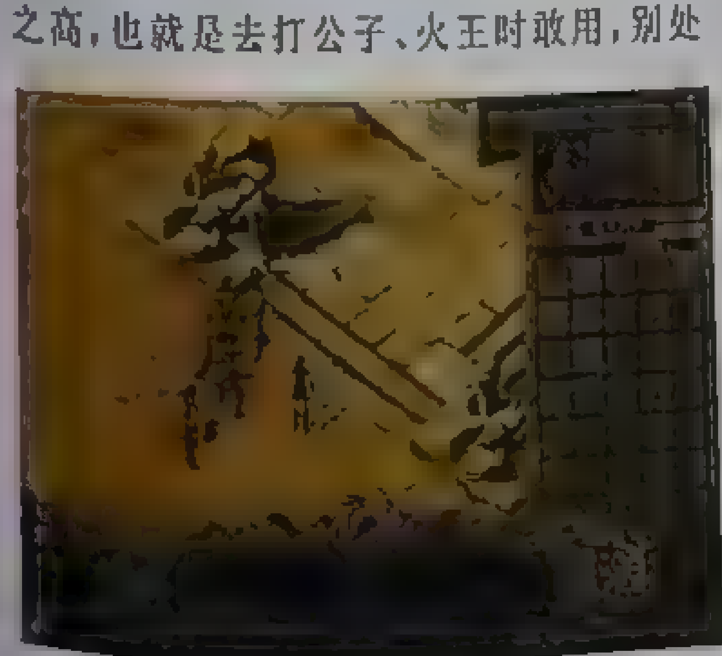
裁缝：照例先算它的需求量，上页上公布的铸造人数大概在四分之一左右，而衣服是每人只要1件就行了，那么单从需求量上分析比铸造师的就要低了很多。到了技能工就能造出闪3、防62的青铁战甲，比黄龙服要好得多了。它的材料熊皮5，狐狸指甲4，黄铜2，碳酸水石5，都是很容易取得的东西，NPC回收价9000，成本在这左右，这些衣服在早期会有很大的需求量，但是相比你要造最少2000件来说，你只能卖出4件就再也卖不动了，先到先卖，后到卖给NPC，赚钱还是少数人的

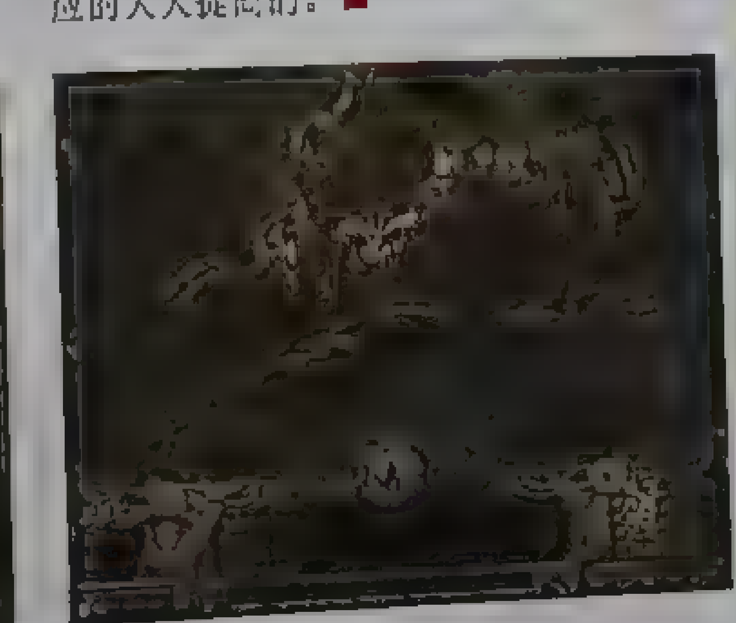


事。到熟练工能造出闪5、防94的衣服了，那比现在的黄铠和青铠都还有一段距离，但是到了达人，能造闪7、防147的衣服了，这就跟黄铠差不太多了，成本跟前面也相差的悬殊。昆仑袍材料要白虎皮4，蝎子尾巴3，黄金2，吸着水石1，单这些材料就够你忙活一阵的，更不要说顶级的花郎、金鳞了，但是闪14、防250，那是多么诱人的数字呀！

炼丹师：炼丹师造出的丹药大致可分为3大类，第一类是现有药物的加强版，比生药、丸药、丹药、汤药所加的各项数值多而且快；第二类是增加攻防能力；第三类是加工所需药物。其中，除了生药的加强版能在PK或打公子时吃吃，其他作用不大，基本上是卖给NPC，赚钱是很难的。举个例子：金玉水NPC回收价250，功能是活力加30%，跟白酒差不多，因此这类药材是不会赚钱的，也不实用。当然，您要是去挖药来练级，再卖给NPC，那样不是赚了？是赚了，但话说回来，您直接卖药材不一样吗？那跟杀牛又有啥区别啊？而且要练制药，您不想涨级啦？增加攻防的药物，有用但成本太高，就看最低的保身精，增加破坏30%，10分钟，材料要100个沙参，20个鹿茸，成本之高，也就是去打公子、火王时敢用，别处大概就舍不得用了。要想靠卖这赚钱，需求量太小了，一天能有多少公子、火王给你打啊？而且产量不小，NPC又不收，我看能卖个成本价就不错了，赚钱别想了。更大的可能性是留着自用。加工类的药材是比较实用的，成本也都不太高，而且有个最大的好处就是只要到了熟练工就能造出所有的这类药材，但好处也是坏处，那就是很多人能造出来，而且材料也不算太多，最高的生死梦幻丹也就100个何首乌加10个白虎牙，比起那千年玄铁容易100倍也不止。再说这个的需求量也不会太大，因此赚钱也不会太多，况且您到时为了练级说不定有人来找你免费加工，您会拒绝吗？您拒绝别人不一定拒绝啊，还是涨点级吧，不赚也就罢了，哎！那有人说了，我造个千年山参咋样？明年吧！就是您明天造出来，谁买啊？虽然不赚钱，但有个好处：练到熟练工就行了，那快啊，练到40.00就成！练丹师造出的东西明白了吧，很不错的职业呀！

以上只属于个人意见，在需求量上也不是十分的准确，因为有了炼丹师造的升级药，大家都为了追求更高更好的装备，不惜代价的升级，所以各职业在需求量上都会相应的大大提高的。■





征服 技能分析之道士篇

文/凌米香

征服》里的道士是一大强悍角色，不说火道士的Pk无敌天下，单就水道士的辅助法术就够大家把玩一番的了。其实，道士的职业特性与其它类网络游戏中的法师极为相似，但是又不尽相同，《征服》中的道士比其它游戏的法师功能更加丰富，特点鲜明，像注重攻击的火道士、辅助系的水道士，以及尚未开放的土、金、木道士，每一个属性的道士都有各自的优势所在，或重攻、或重辅，因而其在职业法术的丰富性上也是其它职业所无法比拟的。

那么，道士在不同的时期都能学会什么法术技能呢，今天就让笔者带大家一起来看看。

大家可以记住一点的是，道士的学法术时期基本上与就职升职时段是一样的，比如15级时、40级时、70级时，但是，也有一部分法术并不在上面这些时段，这个就要大家注意了。

在40级前，道士是没有子职业之分的，因此在学习的法术技能上也没有区别。而在40级转职为各自的子职业后，道士可学习的技能又各不相同，所以我们分开来说。

【天雷落】1级可在新手村习得，是道士40级前的主攻法术，攻击距离6~7格左右，属于单体攻击法术，可以升级，拥有4级的天雷落是学会中期火雷落的前提，所以大家可别只顾练级而不锻炼此技。

【治疗术】1级在新手村习得，属于辅助系法术，消耗MP（魔法值）来补充HP（生命值），也可对别人施放。与天雷落一样，治疗术也只能升到4级的熟练度，随着等级的提升，将可增加单次施放时的效果，同样的，在初级的道士来说，治疗术也是前期不可或缺的一个法术。

【苍雷落】XP技能，需要玩家15级就职后在双龙城的工会内找NPC学到。苍雷落是个不可升级的攻击系法术，相比于天雷落而言，它的攻击力略低，但有一个优点，就是苍雷落可以群体攻击，这样在一定程度上可弥补天雷落单体攻击的弱势。

40级后的道士有了水系、火系（土、木、木未开放）之分，火道士可学习火雷落（天雷落必须4级）和火雷爆之术，而水道士则主修火雷爆和复活。

【火雷爆】XP技，水、火道士都可以学习，不可以提升法术级别。火雷爆与苍雷落的地位相当，同样属于群体攻击术，可大面积的攻击敌人，威力相比苍雷落当然是大大增强了，其它的就不用多说了，大家可参考苍雷落的介绍。火雷爆的攻击力有300左右，这样说可能大家不明白，只要看看1级火雷落的攻击力只有180就明白火雷爆的威力了吧.

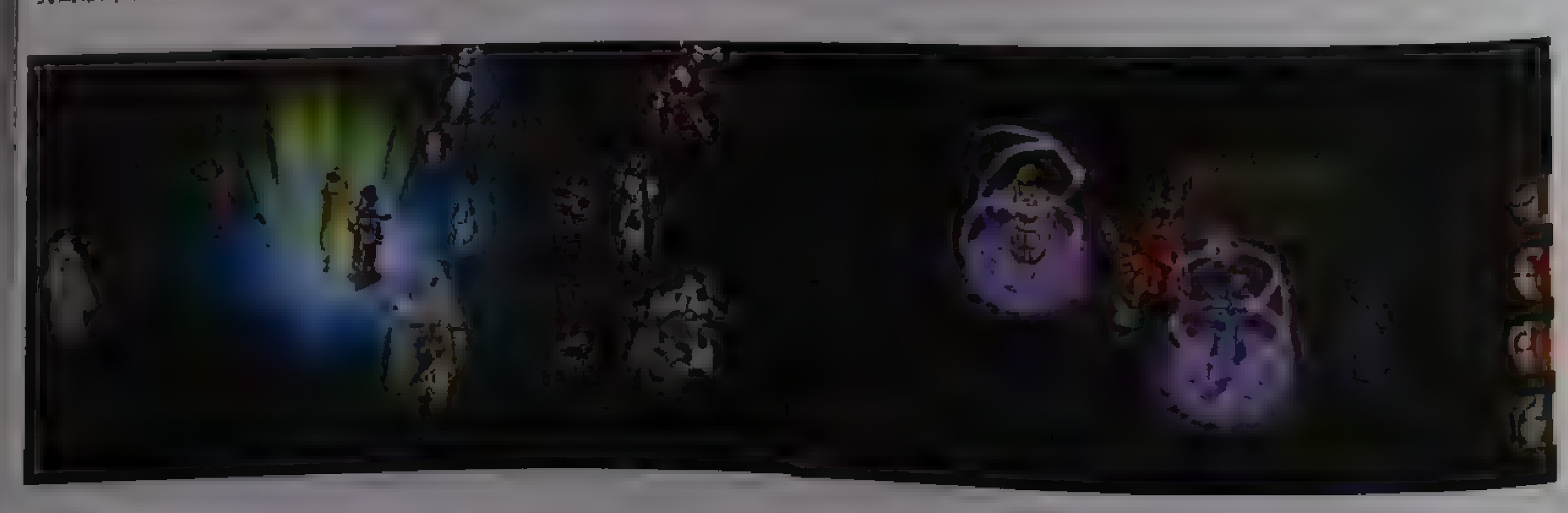
【火雷落】40级火道士技能。首先要明白一点，火雷落的学习虽然也是在公会内找NPC学到，但是学火雷落有一个要求，就是你的天雷落必须达到4级，否则就不能学，即使你的精神力达到要求也不行（学火雷落需要精神80）。另外，火雷落最高只能升到3级的水平。其它的倒与天雷落差别不大，攻击力比天雷落强了，还是属于单体攻击，一次只能攻击一个目标。相应的，火雷落的升级限制在1级时需要玩家60级，2级时需要玩家70级，3级时就不可升了。

【复活】顾名思义，此技能可帮助其它玩家在死亡后原地复活，这样的技能很受玩家欢迎，因为无论是PK场上还是杀怪练级，死亡后被传送回城或者出局都是大家所不愿意看到的，有人可以让你原地复活那岂不是美事？可惜，这是XP技，一次只能救一个人……唉，可使水道士难做了。

【凝神术】44级道士技能，这是个消耗体力值的法术，使用一次就消耗100%的体力，并不消耗MP，反而可增加道士的MP，嘿嘿，相当不错的一个技能，有时候身上没有蓝药了，就可以通过使用凝神术来暂时支撑，不过，依靠它来省药钱是不大可能的，因为体力值积蓄的很慢。

【准天星】45级水道士的辅助系技能，增加攻击命中率，使用率不高，可以提升级别，消耗MP。总得来说，增加攻击命中率其实用处是没有多少的，还不如多使用使用治疗术来得有效些。

50级火道士可以学习小火球，55级会了火流星基本上这个系的道士就算熬出头了，以火系攻击法术而言，火流星的威力可谓巨大。水道士在50级则有水灵和玄灵盾两个法术，而在55级可以习得辅助提高攻击力的法术。





【小火球】消耗MP，也是一个单体攻击术，0级时攻击力与火雷落相当，但略高于火雷落，同样最高只能升到3级的水平。小火球攻击时，会从半空中出现一个火球袭向敌人，但它的命中率是100%的，就是有些儿延迟时间，并不像火雷落那样攻击迅速，常常会敌人已经冲到你面前了，火球还没打到敌人身上。

【水灵】变身技能，也属于XP技。可以通过不断的使用来提升级别，应该说，水灵是水道士独自练级时的一个很有用的攻击技。在变身为水灵后，人物自身的属性将不对变身怪物有影响，因此，强大的水灵可以比水道士微弱的攻击法术更有效的杀怪升级。不过，变身后的水灵行动速度有些迟缓，又不能跳跃，这可说是它的一大缺点。

【玄灵盾】辅助系技能，增加防御力，使用率也不高，可以提升级别，消耗MP，因为加防御力对远程攻击系的道士并无多大用处，所以不常用。

【火流星】55级火道士可习得，与小火球有些类似，攻击时也是从半空中飞落一个火球，如同流星般攻向敌人，也因此而得名。但是火流星却比小火球强上许多，0级时便有433的攻击，而小火球0级时只有195的攻击力，相差近两倍多。而且，火流星最高更可提升到7级的等级。攻击力可达3千多点，基本上可以说是中后期火道士的强力辅助攻击法术，不过，要练到7级可不是一件简单的事。

【红云烙】55级水道士辅助系技能，增加攻击力，可以提升级别，消耗MP，红云烙比之准天星是好了许多，同样的消耗MP，做为水道士，你会如何选择呢？

【潜行】60级水道士可学习。隐身技，消耗MP，发动时，一定距离外的怪物与玩家都无法看到或发现你。水道士可以用之进行偷袭或者藏匿行踪，潜行可以提升级别，升级后可以增加隐身的时间。

【火环】65级火道士可学习。第一个出现的消耗MP的群体攻击法术，在之前，我们看到的道士的群体攻击法术都是xP技，对使用时间有一定的限制，火环的出现，在一定程度上无疑加快了道士的练级速度，受到大家的欢迎。在使用火环时，对玩家周围4格径内的敌人都会造成伤害，攻击伤害在540左右，中期是相当好用的。唯一的缺点就是施放的延迟很长，所以不适合于道士在打高级怪物时使用。

70级之后水道士才算有了发挥自己实力的机会，此时可以学习祈祷、疾光电影，加上75级学会了高级治疗术，在队伍中就是必不可少的角色了。70级火道士也可学习疾光电影。

【祈祷】复活技能，但却是个普通的消耗MP的魔法技。这下可好了，只要有学会祈祷的水道士在身边，就可以不断的原地复活了，虽然如此，但是祈祷一次所消耗的MP也很大，无疑增加了水道士的经济负担。

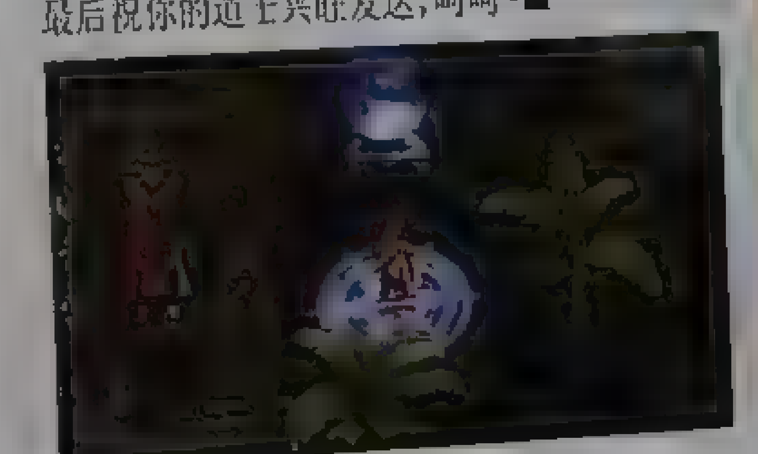
【疾光电影】70级以上火法师或水法师可以学习的XP法术，此法术只能通过在交易市场中购买魔法技能书来学习，属于群体攻击术，施放时，同屏幕内的所有敌人都会被一个个蓝色闪电形成的电网所包围，形成伤害。威力自不必说了，是个中看又中用的好法术啊。

【高级治疗术】75级水道士的超强治疗术，还是单体使用的法术，补充HP量非常多，当然消耗MP也超多。

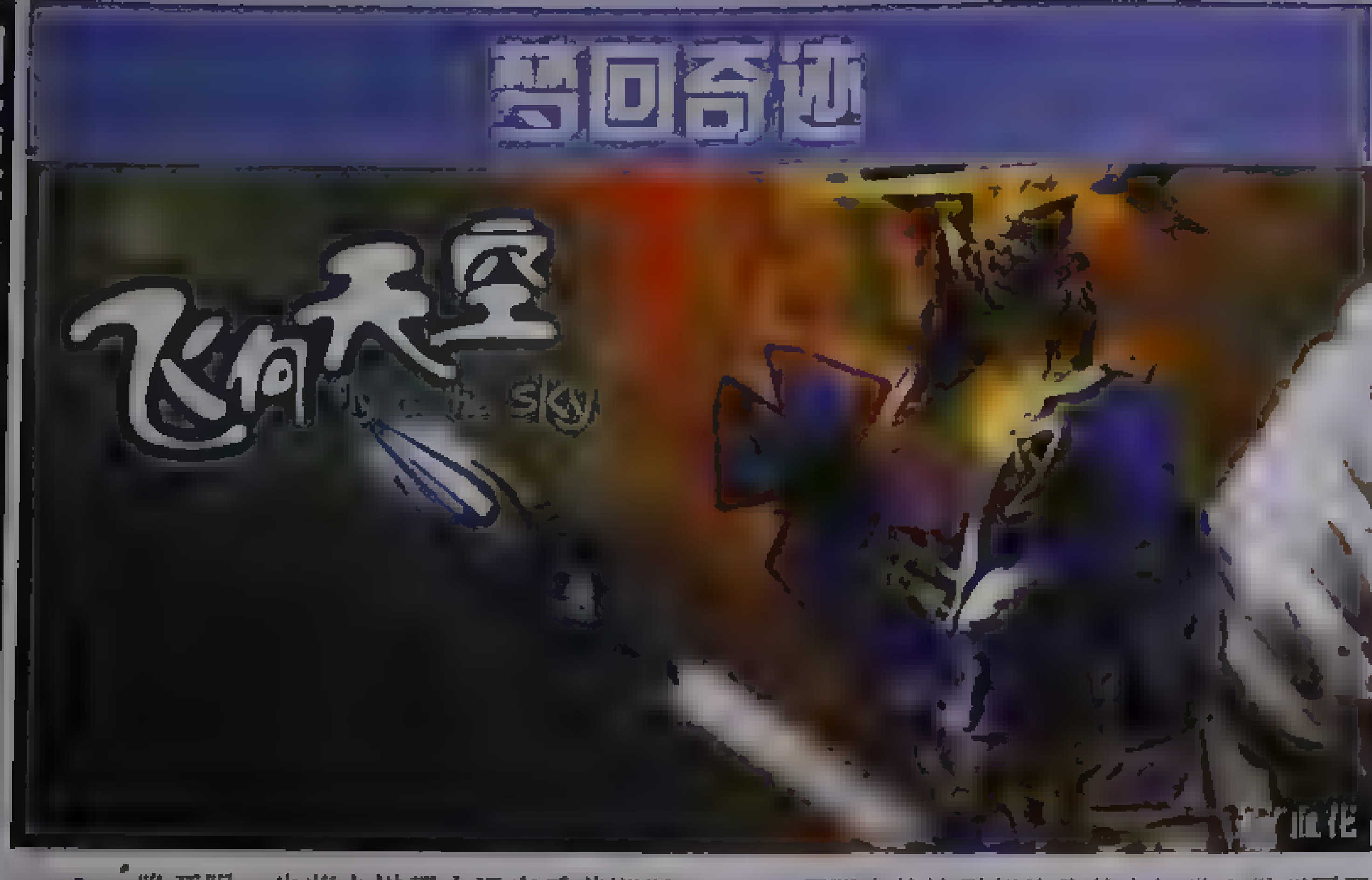
【风雷落】85级火道士技能。看名字就知道是火雷落的升级版~攻击力大大增强，消耗MP药量也是惊人的，最高可以提升法术级别到3级，可于双龙城公会内学到，或者在交易市场中通过购买魔法技能书买到。

【甘露术】94级水道士技能。甘露术也属于治疗术，但是与其它治疗术不同的是，它是个群体使用术，因此，如果队伍中有个会甘露术的道士，那就可以通过甘露术来为所有队友补充HP，在某种程度上可减少练级的经济支出。

后记：基本上，道士目前拥有的职业法术就是这些了，不过，游戏一直都在不断的更新改进中，说不定短短的时间内又会推出新的法术，所以大家应该多关注游戏与官网的信息。最后祝你的道士兴旺发达，呵呵~■



梦回奇迹



我睁开眼，失落之塔那永远充斥着潮湿而冰冷味道的空气，将我的视线冻结。

“一楼的鬼魂发短信来说有人闯到2楼了，血翎。”是老牛儿熟悉的声音。

我爬起身，慵懒地打个呵欠。

“这年头，不怕死的小子越来越多了。”我得出结论。

【失落之塔三层】

我是诅咒巫师血翎，从MU开放失落之塔后就在此值班，至今已经百年有余，算是个白领阶级。

我最好的朋友是那边那个正在磨骨头的牛魔王大叔，名唤阿牛。阿牛的特征是长得很像一头牛，但可惜，他早已经不算是一头完整的牛，因为他只剩下了一堆骨头。

阿牛的死因有些奇妙，原本阿牛是地牢二楼的一头安分守己的青牛怪，某天他被一个外挂猪连刷了两千多次，实在忍不住，旷工跑到muchina的主页在线举报。然后阿牛就回去等，他想等那外挂猪被封掉，就这么等了一天又一天，一年又一年，这期间他茶饭不思，宝石不掉，导致很多玩家到客服去投诉这头牛有私吞公物的嫌疑。

最后阿牛就死了，你知道他是怎么死的？

他是等死的。

“警报，警报，红色警报，三楼的全体工作人员请注意，有人类已经在接近三楼入口……”

楼上的广播员兼BOSS巴洛克大叔，总是不厌其烦一遍遍重复着不变的台词。

“来吧老搭档，俺们把那些不知死活的人类踢回一楼去……”阿牛操起白金锤子。

远远地两个人影出现在我的视线中，一个战士，一个精灵。来了，我对自己说。

打架需要讲究先发制人，阿牛一个眼色，用身体挡在我的身前掩护，我使出惯用的招式掌心雷，炸裂开来刺眼的电光，直直冲向敌人的身躯，沿途点燃了一片清晰的光亮。

而照亮的情形却让我差点把掌心雷咽回了肚子里。

那个精灵……

【一百二十年前，死亡沙漠】

大屠杀后的地面上，连沙子也看不见几粒，寂寥的风无奈地刮过带起一阵血腥的昏眩。

无数烧焦的躯体横七竖八地倒在炽炎魔的脚下，逼人的热浪夹杂着跃动的火光席卷过我的视线，平时我们亲切的称为小炽的BOSS，此时在我面前却显得那么高大。

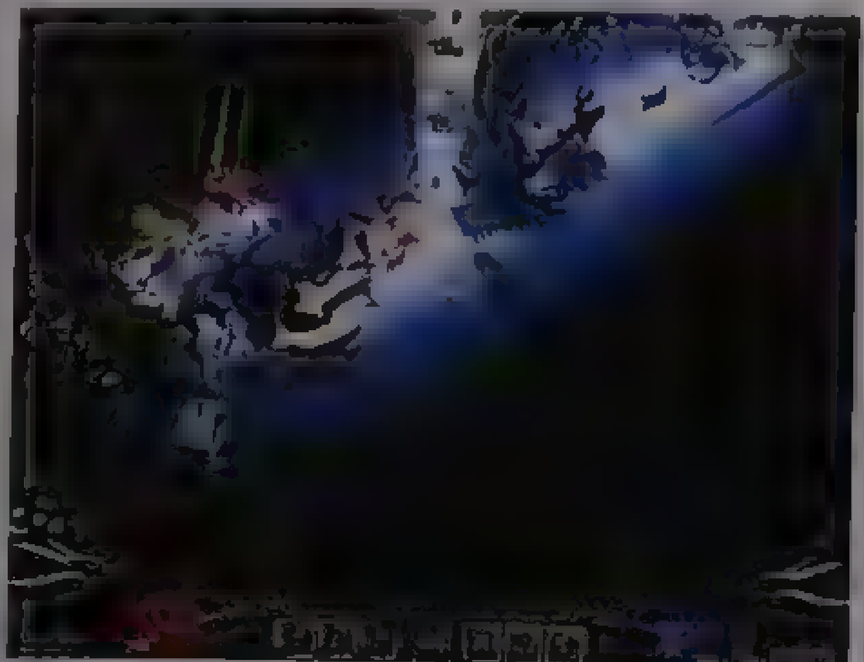
惊呆的懿儿站在我身后，面对着无数战友被小炽秒杀的情景，我看见她的眼中充斥着愤怒的泪。“怎么，怎么会这样……”我握紧她的手，用尽力量试图给予她我所有的温暖。

“怎么了血翎，平时你不是很狂妄的吗？”炽炎魔的声音在沙漠上空一遍遍回荡。

“全屏攻击！……小炽，你外挂。”我的心几乎跳出胸口。懿儿从身后轻轻挽住我的手臂，示意我不要太激动。

炽炎魔无声地来回踱着步，轻蔑的笑着：“那又怎么样呢？”他停下脚步，语气忽然转得沉重，“我何尝不是给外挂折磨了数百年！从我打开了死亡沙漠的大门起，哪天没有上百个外挂来用各种方式爆我？空有一身强大的力量却不得不在外挂脚下受到屈辱，血翎，你没有亲身体会过，你不会明白的……”

“所以你也开始用外挂……？小炽，我看错你了……”我举起手中的毁灭之杖，懿儿在身旁低低念了两个咒语，战神之力和守护之光笼罩在我的身上，短暂的温暖。我转身，面对着懿儿充满信任的目光，她的笑容始终如此温暖，那是可以让我为之付出一切甚至生命的动人笑容。



炽炎魔仰天狂笑：“愚蠢！无谓的抵抗只会让你死得更痛苦！你以为我还是以前的小炽吗！哈，哈哈哈……”

毁灭烈焰的咒文在我脑海中一触即发，一个轻轻的瞬移，我站在了炽炎魔的背后……

“在人间流动的，是生命的水，在我的生命中流动的，是地狱的血，在地狱中流动的，是火焰！谁在地狱的烈焰中跳起的毁灭圆舞曲？我的舞步，为你宣判毁灭的时钟！”……

火焰从我手心中倾泄而出，翻过手掌轻轻一扫，血红色的毁灭流散成一个优美的弧线，我只期望这一击，会将卑鄙的炽炎魔永远埋在死亡沙漠的沙土之中。

毁灭烈焰激起的波动将地面炸开成一个半圆形的巨坑，而炽炎魔……却哪里还看得到他的影子。

加速，又是外挂！！！

“翎，小心背后！！”

一道阴影闪过，还没有看清任何攻击，染血的剧痛从胸口一直涌向大脑，除了血的味道，我只感到身体被掀飞了起来，在半空中无助的向地面落下……

这是一场从开始就注定了输赢的战斗。这已经不是实力的问题。

炽炎魔狂妄的笑声定格在脑海中一遍遍的回荡，向我嘲笑。

我感觉到懿儿的脚步，她的手臂温暖地将我包容。

懿儿，我还能再看见你的笑容吗？

懿的哭喊像远去的鹰鸣，在我的记忆中，变得遥远，更遥远……

懿……

【一百二十年后，失落之塔三层】

那个精灵正是懿，我的懿儿，一百二十年前爱我和我爱的懿儿，一百二十年后我不曾忘怀的懿儿。

“小子儿，你怎么了？着了魔啊？”阿牛的声音如同清醒的钟鸣，将我从一百二十年前的记忆中扯回。

仍然是懿儿的她和那个陌生的战士，站在了我的面前。

百年的时空，丝毫没有夺走她的美丽，只让她愈发的娇俏可人，还是一百二十年前，那不变的温暖笑容，我愿意为之付出一切的笑容。尽管在她身边守护的人已经不是我了。

我感觉到她闪烁的目光落在我的身上，我忽然下意识的往后退了退，虽然我知道，她已经不可能认出我来了。

我在轮回面前徘徊了一百二十年，每时每刻在无底的黑暗之中思念她那可以让我付出一切的笑容，祈祷着此刻的来临。而真到了再见面的时候，我却说不出一个字眼。我只能直直的盯着她看，生怕一合眼，这一幕会像梦一样，烟消云散。

“懿儿，是我。”我无声的念出四个字，我知道她永远也不可能听懂我在说什么。

我才开始注意到懿儿身旁的战士，穿着一身发亮的白金，俊朗的脸庞从白金盔的夹缝中散发着年轻的魅力，这个战士，会是懿现在的情人吗？

“只有一个诅咒巫师和一堆牛骨头。”战士轻蔑地举起手中的水晶流星。

“小子！‘一堆牛骨头’还不是给你叫的！！”阿牛挥起白金锤直砸向战士的面门，战士轻轻格挡开，横扫一锤打断了阿牛一排肋骨。

“小菜一碟……”战士放下水晶流星。

我的眼中只看到懿儿，此刻她也茫然地望向我。

我该上前去告诉她我就是一百二十年前的血翎吗？

她会有什么反应？一百二十年之后的今天，她是否还记得我……

我不想让她再受到任何伤害。

忧伤而美丽的懿儿很动人，她总是像个孩子般让我心疼，不管是一百二十年前，还是一百二十年后的今天。

“三楼不掉宝的，我们到楼上去。”战士不再理会受伤的阿牛，一路向楼上的入口跑去，甩下一句无情的留言回荡在我的耳边。

懿儿的目光始终不曾从我的身上离开，她尾随着战士的脚步将我独自留在三楼冰冷的寂寞之中，不时还转过头投来一丝疑惑和留恋。我在自己的阴影中沉默，眼睁睁看着懿儿，消失在通往四楼的传送口。

忽然间是某种冲动，我不能再让她离开我，不能。我发狂般奔向她的脚步消失的地方，却撞到一堵无形的墙，浮现了一排血红色的字：“诅咒巫师无法进入失落之塔四层。”

该死！

我抽出传说之杖用尽全身力量念起尘封已久的咒文……

“血液流走的时光，你变成了白色，气流凝聚的世界，你变成了蓝色，击破生命的意志，你变成了红色！汇聚吧！上古的拉姆你知道！这里，没有坚无不摧的物体，只有无坚不摧的极光！”

极光术绽放开的光芒照亮了整个失落之塔三楼，鱼贯而出的波动，全部撞击在那堵无形的结界之上。

“血翎！不要！！……”

那个熟悉的身影闪现在我眼前的，惊呆之余我还来不及叫出他的名字，一阵刺眼的白光闪过——我的极光术，居然全被反射了回来！极光，阴影，骨头碎裂的声音，睁开眼，阿牛破碎的身躯，洒了一地，像地上裂开的一张大口吞噬着我的心。

虽然无数次目睹了死亡，但从没有哪次，我会这么想落泪。

眼中的景物随着记忆中时间的倒流，在消逝……

【一百二十年前，失落之塔】

巴洛克高高的坐在他的王座之上。

“血翎。”

“在。”

巴洛克踌躇了一下，瞪着我低声问道：“你真的要留在这里？放弃你的过去，你的回忆，放弃你作为人的身份——而成为一个‘怪’。”

“是。”我听见自己低下头轻轻的回答。

只要我还能苟存在这个世上，只为了再见到我爱的懿儿，哪怕，只有一面。

“那么，”巴洛克从王座上站起身，显得那么威严，“诅咒巫师血翎。”

“在。”

“从今天起你成为失落之塔的正式员工，记住，我们的存在是为了给人杀，给人打宝，这，就是作为怪的宿命。”

“你要做的，就是被杀，再被杀，然后掉宝，就这样。”

冥冥中有些恍惚，那些逝去的记忆，懿儿的笑容，外挂的炽炎魔，都在脑海中闪烁。

“是……”

我所做的一切，只为了再见到你，懿儿。

【一百二十年后，失落之塔】

“诅咒巫师血翎。”

巴洛克嘶哑的声音，从失落之塔的墙壁上回荡开来。我凝视四周，什么也没有。

“巴洛克大人？……”

“孩子，什么都别说了，我知道你的故事，”巴洛克沉声，很久，“他们在向八楼靠近了，我现在特许你，到八楼来。”

……

当我随着传送魔法抵达陌生的失落之塔八楼，第一眼看见的就是巴洛克闪耀着血红色光芒的身躯，懿儿站在年轻战士的身后，与巴洛克迎面相持着。

懿儿和战士的目光几乎同时从巴洛克身上拖到我的视线中。

“有个诅咒巫师？怎么回事？”战士奇怪的喃喃道。

“BUG吧。”懿儿不经意地回答。她一边说着，目光始终不曾从我身上移开。

我望着她，向前跨出一步，很小的一步。

“你考虑清楚，血翎，”耳边传来巴洛克的密语，“即使你上去认她，你们也是不可能的。”

我刚刚迈出的脚步，又退了回来。

“她现在，是人；而你，是怪。你还不了解吗。”巴洛克挥动手中的死神镰刀，战士对着他举起了水晶流星。

“与其让你们两个人都痛苦，不如自己承受吧，小伙子，看开点。你守候了一百二十年，不就是为了见她一面吗？现在已经实现了。”

我无言。

战士忽然先发制人，一个俯冲转到了巴洛克的侧面，跳将起来地裂斩劈面而下，巴洛克挥刀格开，巨大的力量将战士击飞开数尺远。

“在人间流动的，是生命的水，在我的生命中流动的，是地狱的血，在地狱中流动的，是火焰！”巴洛克举起镰刀呼出咒文，地狱火将战士吞没在毁灭的火海之中。

我看见懿儿赶紧念起治疗术的咒语，一阵白光闪过，烈焰消散在战士霹雳回旋斩划出的剑气之中，毫发无损的战士从熄灭的火焰圈中走了出来。

“我们的存在是为了给人杀，给人打宝，这就是作为怪的宿命。”

我意识到这句话多么的残酷而真实。忽然间我开始有些理解炽炎魔堕落成外挂猪的心理。

谁愿意遭到压迫呢？

懿儿仍然满脸疑惑地望着我。

“你明白了吗？诅咒巫师血翎，这个故事从开始就注定是个悲剧。现在忘了她，然后离开这里。”巴洛克仍然紧紧观察着他面前的战士举 动，“我是为你好。”

恍惚中我又再迈出一步，懿儿的笑容那么近，伸手可及，又那么远，我们处在不同的世界。

又 步，我只想再握紧你的手，像一百二十年前一样，给予你我所有的温暖。

“懿儿危险！”战士 声怒吼，我忽然清醒过来，却看到水晶流星闪过的寒光从我眼中倾泄而下。

厚重的撞击声，水晶流星结实地击中目标的声音。我睁开眼，地上一把曾经属于巴洛克的现在被斩成半截的死神镰刀格外醒目。

“血翎，你们都还年轻，还有很多机会，我老了，也许，是该休息了。”

战士疯狂地发起攻击，失去武器的巴洛克毫无还手之力，只能空手抵挡着水晶流星的攻击。

“走吧血翎……离开这里，永远离开这个鬼地方，永远离开这里……”

我忍着泪望着懿儿一步步后退，巴洛克渐渐地不支。

“离开这个地方……去寻找你的幸福”

这是我听到巴洛克的最后一句话，曾经强大而威严的巴洛克，在我眼中倒在战士的脚下。我强忍住泪水望着懿儿念起瞬移的咒文。

“我们的存在是为了给人杀，给人打宝，这就是作为怪的宿命。”

耳边还回荡着巴洛克的话语。

我不知道自己我怀着怎样的伤悲在战士赶来追杀我的一瞬间瞬移消失在了懿儿的面前。在那最后一刻，我仿佛听到了懿儿一声轻轻的呼唤。

“血翎……”

不可能的，幻觉吧。我对自己说。

“怎么这个诅咒巫师还会瞬移术？”

“不知道……外挂吧。”

……

【尾声】

许多年以后，我像往常一样打开电脑继续写我的小说，在打开QQ的时候却收到 条莫名的验证信息。

只有一句话，

“血翎，你还记得我吗？”

我查看这个人的资料，名字叫懿儿宝贝。

刹那间我什么都明白了。屏幕前的我泪流满面的说我记得我记得我记得，再过一万个一百二十年我仍然记得，那年在我堕入死亡的那一刻，沙漠的风沙席卷过你挂满泪痕的脸庞，你的目光很凄凉的落在我眼中，你的吻，落在我的唇上。■

罗技天驹方向盘 方向抖动的修理 DIY维修站

罗技的PC游戏控制设备现已成为广大电脑玩家的首选，而赛车方向盘是其中比较昂贵的一员。与其它游戏控制设备相比，赛车方向盘的机械结构相对复杂，而且在使用中会遭到较为"粗野"的对待，所以也更容易发生故障

本人的罗技天驹一代(无力回馈版)方向盘因长时间使用出现了方向不精准，并出现抖动现象 有点经验的车手(我们)都知道，在车子飞快的行进中，如果方向盘出现抖动会导致什么后果，尤其是在高速赛道上 我们知道，控制方向盘模拟量的是一个电位器，电位器使用时间一长就会出现电刷接触不良，无法稳定及精确的反映出转向位置，在游戏中就会以方向抖动的方式表现出来 既然知道了问题的原因，OK，马上开始解决。



既然要对方向盘进行修理，第一步就得先打开它。可是很多朋友会不知道从哪里下手，往往研究半天也打不开。天驹一代方向盘中央有一块印有罗技标牌和WingMan Formula品牌标志的圆盖，这里就是打开方向盘的必经之路



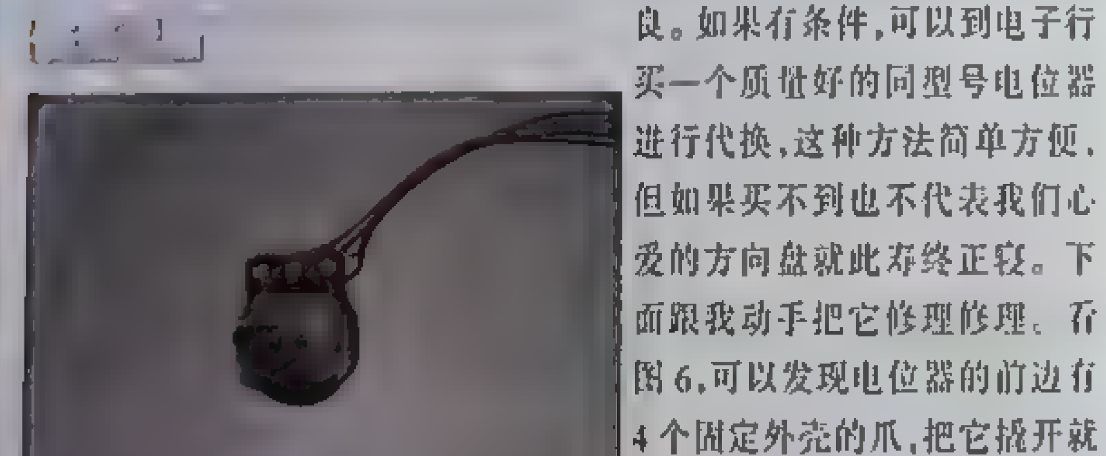
用小平口螺丝刀或其它工具将其撬下(没关系，不会伤害方向盘的电路部分)，就可以看到方向盘握把的电路部分和中央的固定螺丝。

用扳手拿下六角螺帽，并拔下排线就可以把方向盘从基座上拿下来了。



之后就是方向盘主体部分的拆解。把方向盘主体部分翻过来，可以看到若干螺丝孔，卸下所有螺丝就可以把盖子打开，此时可以看到内部的机械结构和电路。

要检修的电位器因为被其它机械结构压着，我们还要继续把上面的其它东西拿掉。因为刚才把主体背面的螺丝都卸掉了，现在可以直接把机械部分抽出来(下面有2个卡子，直接拽就可以下来)。这回大家可以看看这个方向盘最重要的部件了。我们将其卸下，拆掉排线，拿在手中，可以仔细看看这个东东。(就是它，害得我人仰车翻！)



电位器是一个易损元件，使用时间长了磨损或受潮都会使其变得不灵敏及接触不良。如果有条件，可以到电子行买一个质量好的同型号电位器进行代换，这种方法简单方便，但如果买不到也不代表我们心爱的方向盘就此寿终正寝。下面跟我动手把它修理修理。看图6，可以发现电位器的前边有4个固定外壳的爪，把它撬开就可以打开电位器了

内部结构和普通的电位器并无二致，我们可以看到有2组电刷，这是关键。因为长时间使用，电刷表面已经氧化，我们可以找到细砂纸将其表面打磨一番，但一定要轻，重了会让电刷杆变形，也会使接触头粗糙，进一步缩短寿命。好，电刷部分就到这里。



大家看到电刷下面的是导电材料，因为长时间使用，其导电性能已大不如前。要增强其导电性可以用铅笔在上面涂抹一层铅笔屑，铅笔芯的成份是碳，这样就增强了导电性

处理完后擦干净盖上盖子，就可以重新把电位器安装回去了。一切都按之前的顺序重新安装好。打开电脑，进到控制器设置，先校准一下。现在看看，移动是不是很顺滑了？现在可以放心的在高速赛道驰骋了。■(文/yuyang)

提示：请动手之前确认自己的方向盘为罗技天驹一代无力反馈版本，对于其它型号方向盘，本文处理策略谨供参考。因处理不当导致的不良后果，与本刊及作者无关。

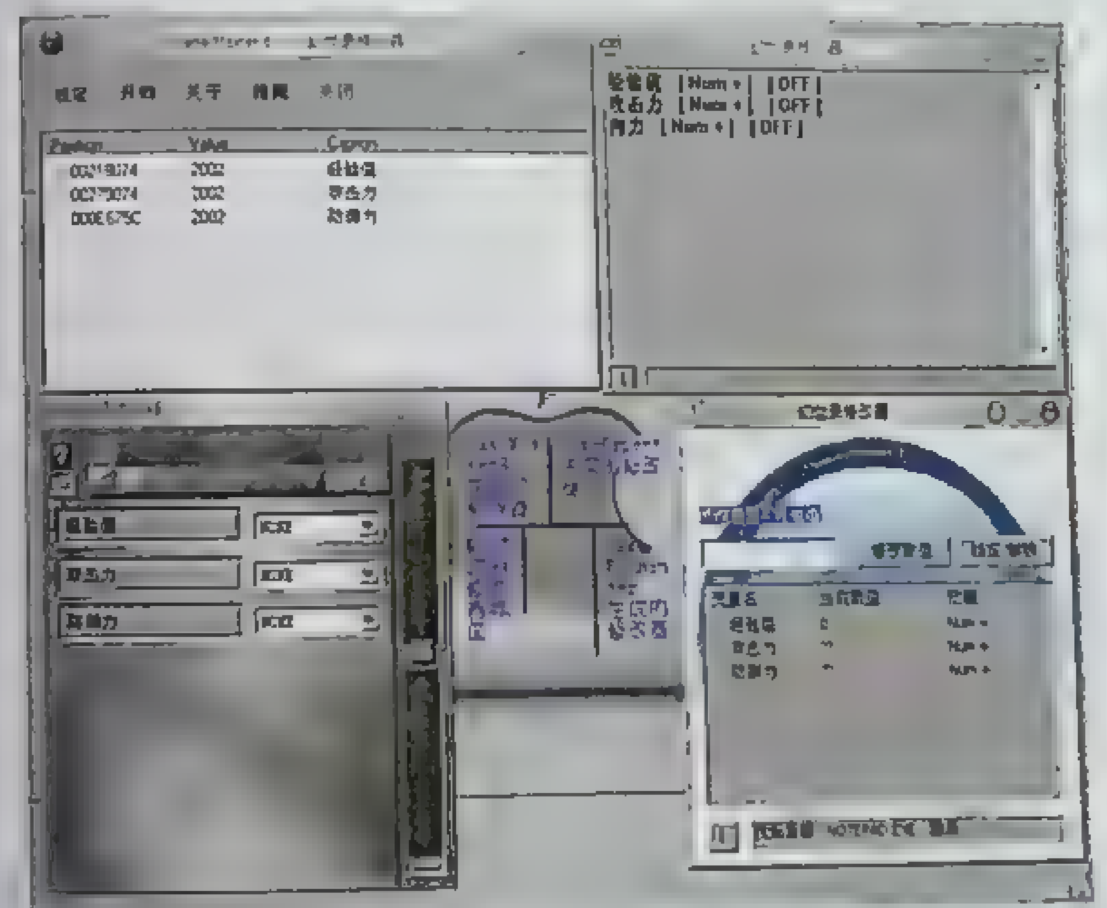
GAME 修改器专题 武林初试牛刀

前次为各位介绍了当今游戏修改界的兵器谱排名，是否使得大家对于选择兵器有底了呢？当然，在各位英明的决断下，自己称手的兵器应该已经练上了吧！阿火我今天要讲的是针对性的单机游戏修改器的制作。(清嗓，)想当年一拿到新游戏，就立即飓猫上网把它对应的修改器拉下来 曾有一段时间，很是羡慕别人做的游戏修改器，既美观又实用……如果能够自己亲手做出这种东东，那岂不是件很爽的事？各位看官是否也有同感呢？请听我慢慢道来

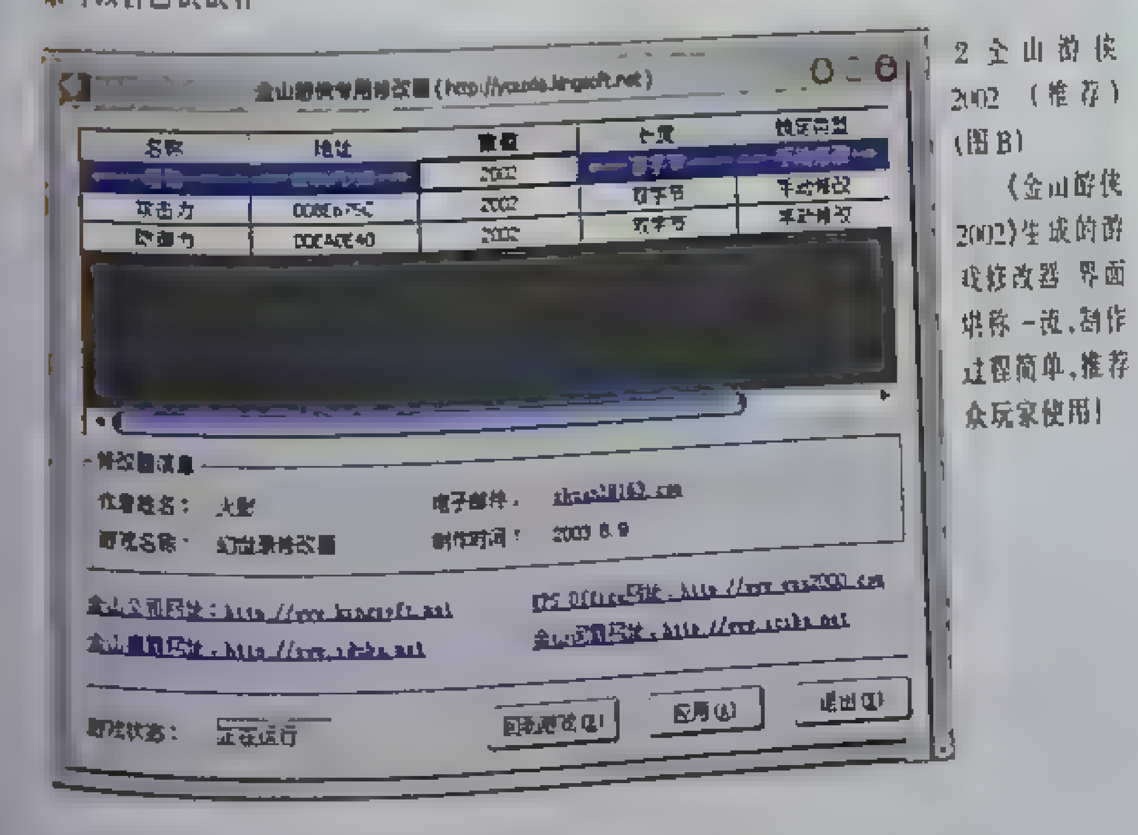
一、游戏修改软件自动生成的小型修改器

首先，我们介绍一下用万能型游戏修改软件自动生成的小型修改器。顾名思义，此种类型的修改器修改器体积小，界面简洁，功能比较单一，一般以快捷键来操作 我们用各种流行修改软件来生成修改器：

1 GameEnchanter Game Master Game Expert Magic Trainer Creater的对比(图A)



这四个软件中，Game Expert生成的修改器界面最为简洁(简陋？)，GameEnchanter生成的修改器支持自定义图标，自定义界面背景，支持输入JPG格式的图片作为修改器背景，这一点倒是不错，但有时输入过大的图标文件时，生成后运行会失败 Magic Trainer Creater本身界面就比较酷，虽是英文软件，还是支持中文显示的 以上三款软件生成修改器步骤简单 但是他们都有一个毛病，就是修改项目数量有限制，有些游戏的游戏数据比较多(像"三国志"系列)，岂不是要做两个同时用？再来说说Game Master，他生成修改器时调用一个叫做"Game Tool Creater"的小软件来完成，这个软件整合了一些修改器常用的控件 需要大家自己添加按钮，为按钮添加各种功能，刚开始用会觉得比较麻烦，但是用久了后就会熟练 因为所需控件并不多，而且功能是相关的，大家可以自己试试看



2 金山游侠2002(推荐)(图B)

《金山游侠2002》生成的游戏修改器 界面堪称一流，制作过程简单，推荐众玩家使用！

二、使用Trainer Maker Kit软件制作功能强大的修改器

接下来可到了关键时候，我们制作的将不是以上提到的那些功能简单、界面单一的小型修改器了。使用Trainer Maker Kit这款软件，我们可以制作出相当好的修改器来 下面就开始吧！

1 准备期

目标游戏 幻世录1

版　本 V1.60 beta ……(比较老的游戏，阿火手边实在没有其它游戏，只能硬扛上台面，幸好游戏本身还算经典……)

必备工具：1.万能型游戏修改器，这里选用《金山游侠2002》，比较适合新手使用

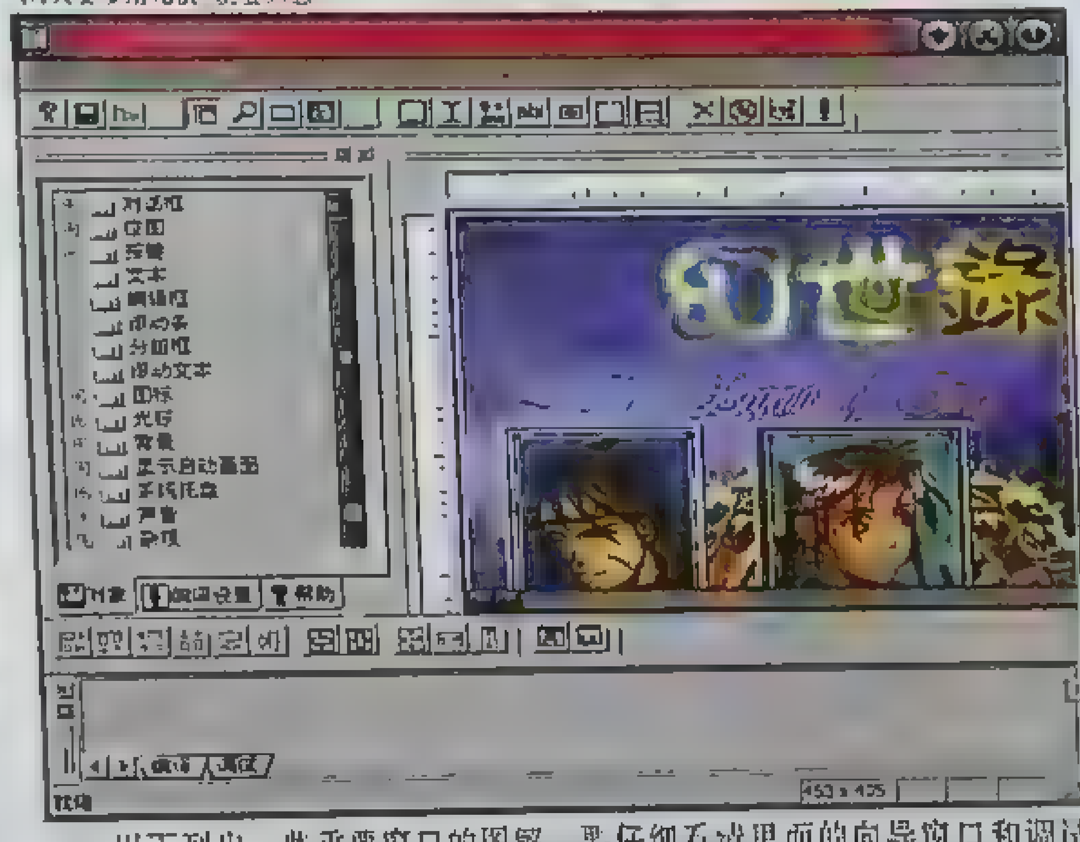
2、Trainer Maker Kit 汉化版(阿火自己汉化的，网上可以找到其它汉化版本！)

选用工具，图像处理软件photoshop，fireworks等(用来处理修改器界面图片)

好了，万事俱备 只欠实践！(想当初阿火的游戏修改器处女作就是用Trainer Maker Kit制作的 想起來真是 呜 对不起，又开始怀旧了。)

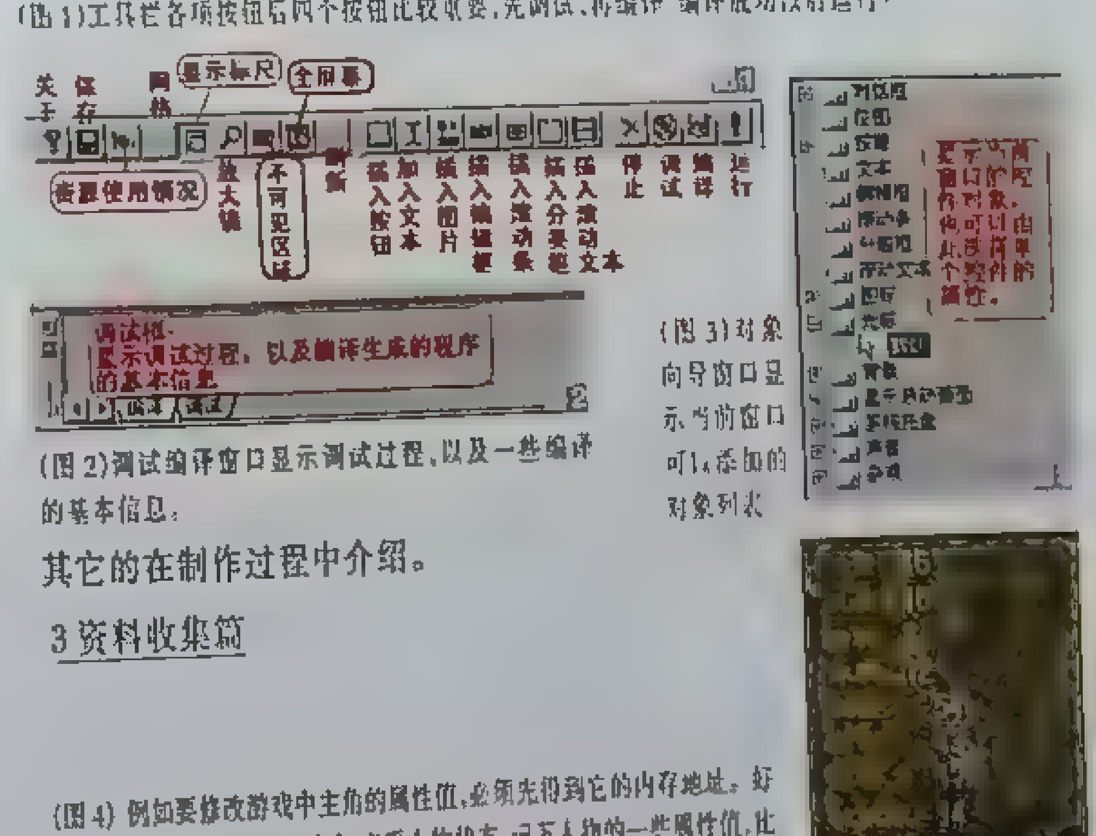
2 熟悉篇

(图0)先来熟悉一下TMK的操作界面，用过TMK的人可以略过这一章。TMK操作其实很简单，只要多用几次 就会熟悉



以下列出一些重要窗口的图解，要仔细看清里面的向导窗口和调试编译窗口，灵活运用它们，将使你的操作变得简单。

(图1)工具栏各项按钮后四个按钮比较重要，先调试、再编译 编译成功以后运行！

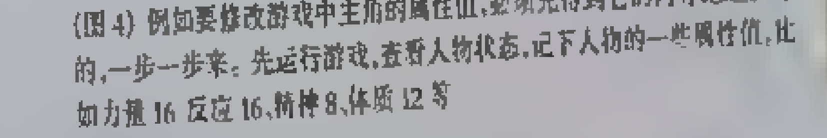


(图2)调试编译窗口显示调试过程，以及一些编译的基本信息。

(图3)对象向导窗口显示当前窗口可以添加的对象列表

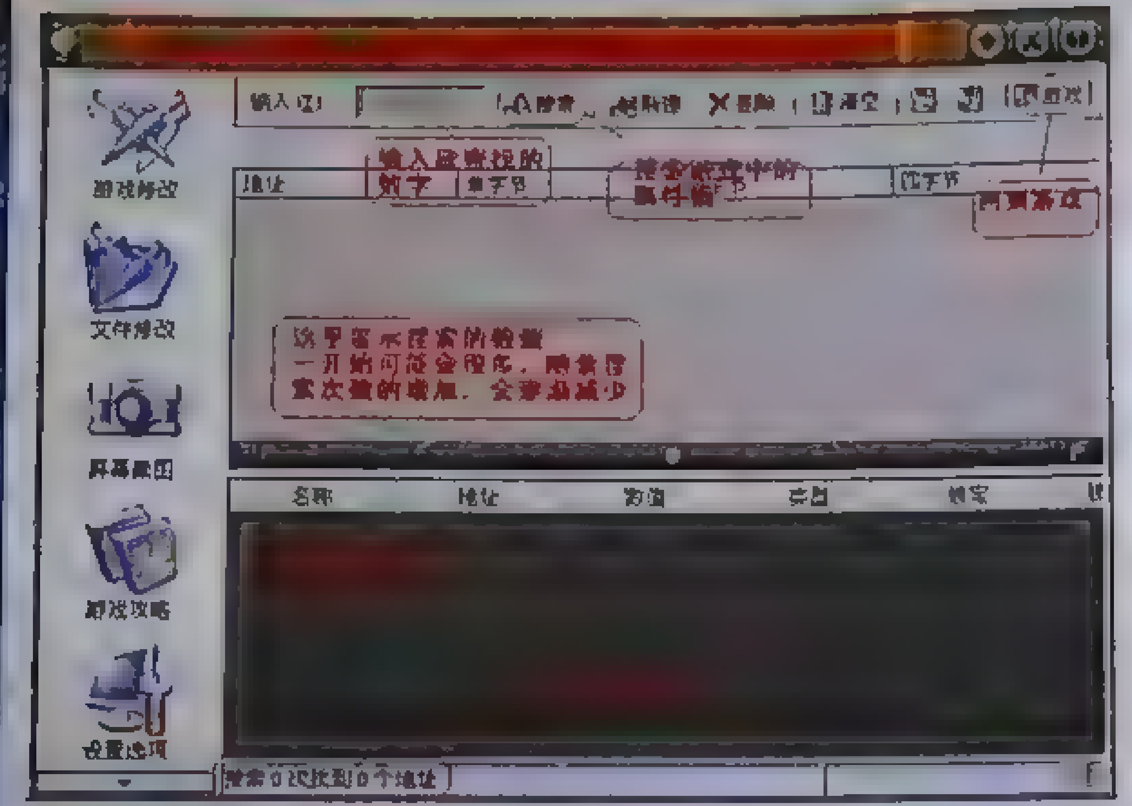
其它的在制作过程中介绍。

3 资料收集篇

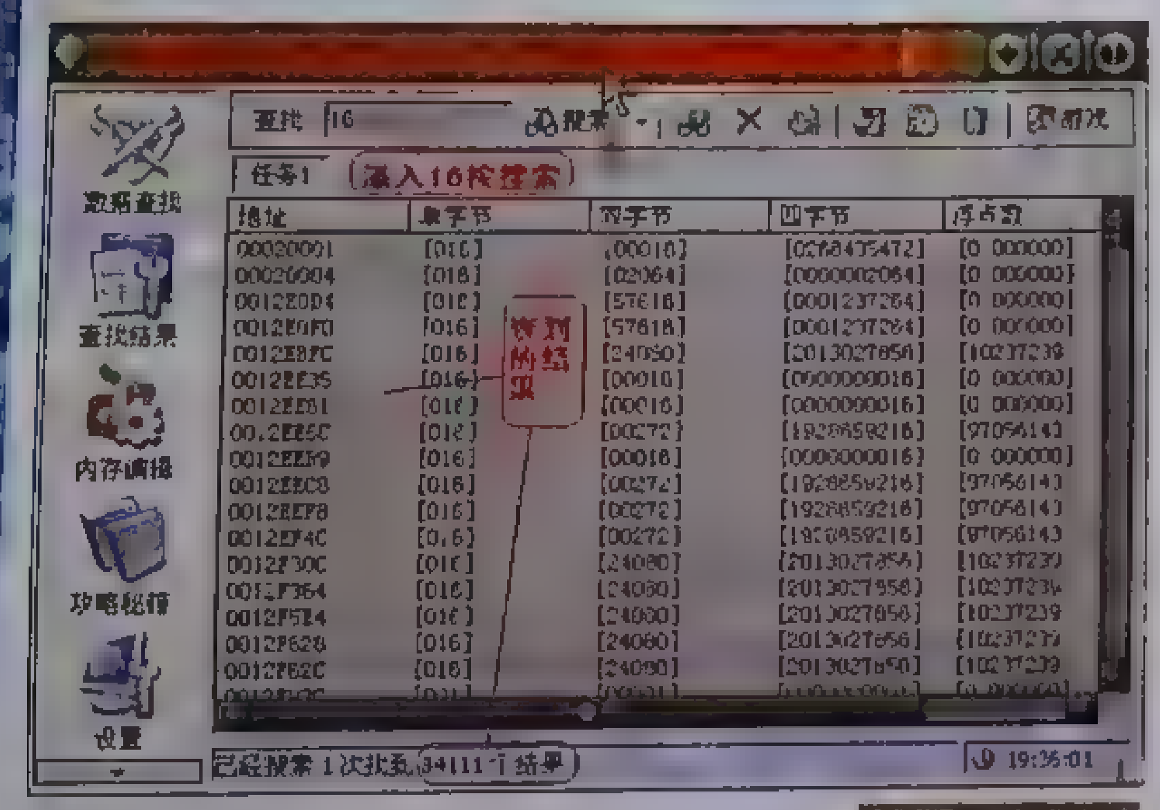


(图4)例如要修改游戏中主角的属性值，必须先得到它的内存地址。好的，一步一步来：先运行游戏，查看人物状态，记下人物的一些属性值，比如力量16 反应16、精神8、体质12等

(图5)记下图中的力量、反应等数字，按[*]键唤出《金山游侠2002》

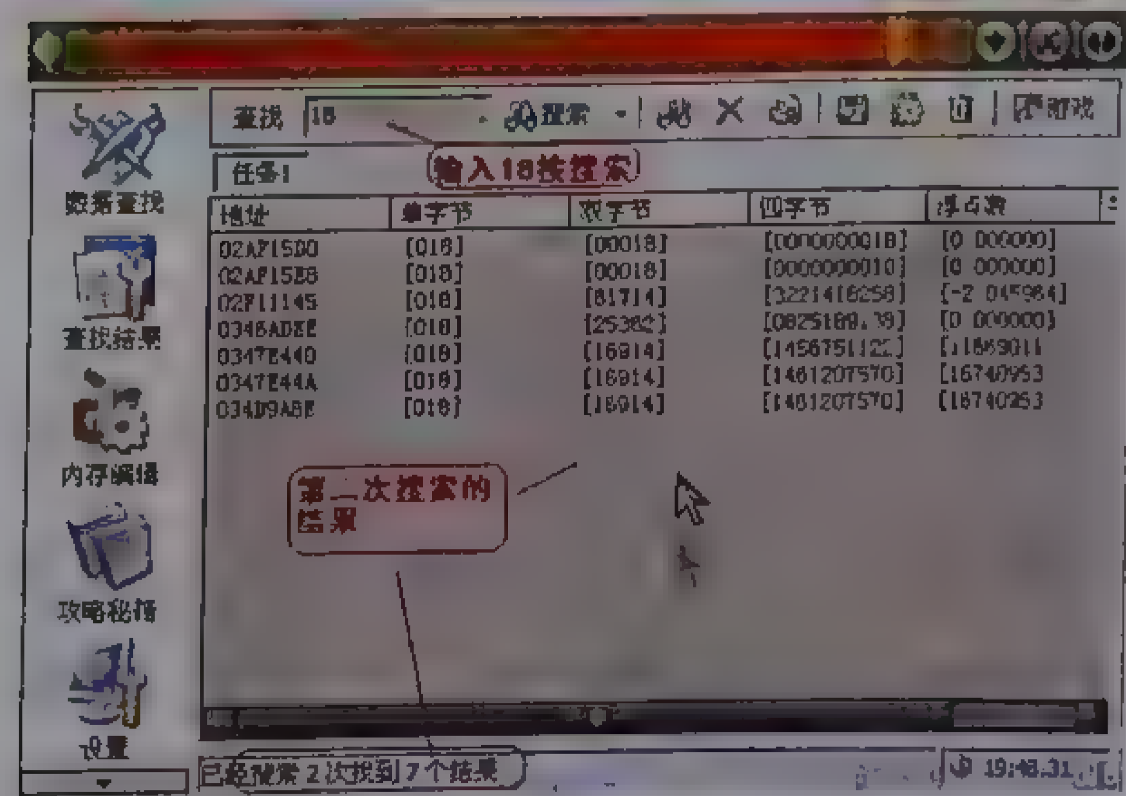


(图6)输入16,按搜索……随着进度,几秒后查出上万个,不用怕,按ESC回到游戏





(图7)在游戏中奋勇杀敌(可别GAMEOVER了),升一级,属性值就会变化,其中力量升了2点,其它升了1点

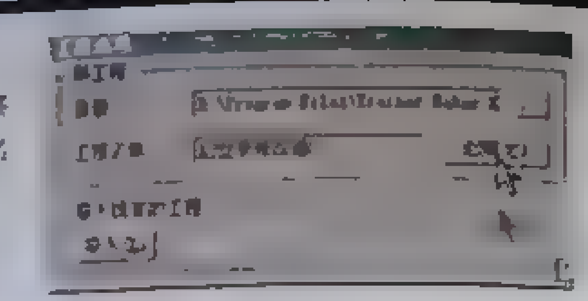


(图8)再次按[*]唤出"金山游侠",输入18,再次按搜索,结果少了很多,呵呵,向胜利迈进……

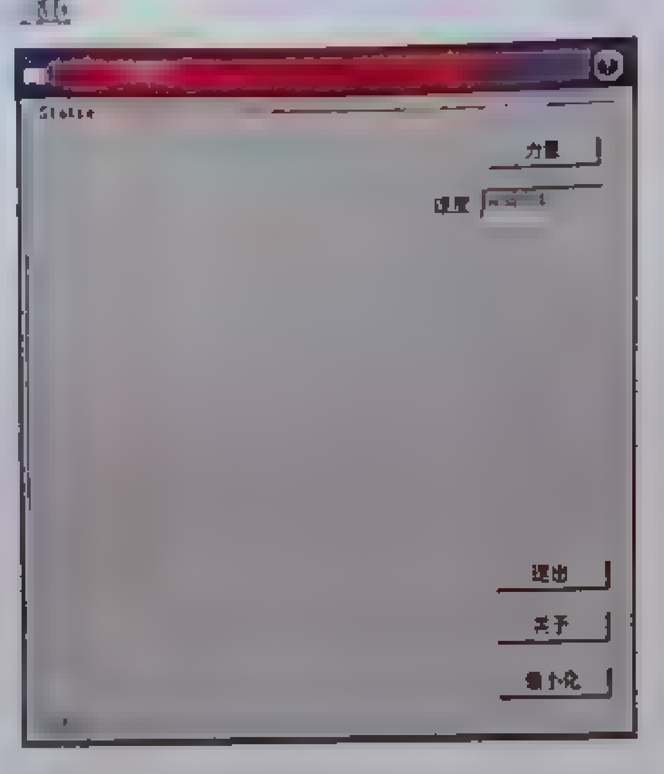
重复以上动作，直至搜索到最后的地址，这里假设阿火搜索到01B35BA8为力量的对应地址,紧接着用同样的方法搜索出其它的值(此处省略n步),好了,资料采集完毕。

4 制作过程

……要开始制作了(好紧张哦……),单击我们的主角Trainer Maker Kit创建一个名为"X"的修改器"的新工程



(图10)在主界面的工具栏上单加四个按钮

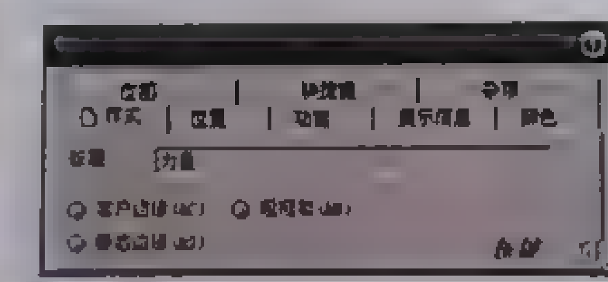


(图11)按快捷键Alt->I->E(注意!不是同时按下,以下雷同)添加一个编辑框,按Alt->I->T添加一个文本框,按Alt->I->G添加一个分组框,然后移动一下控件做成效果如图。

看客甲:怎么你的按钮上文字为"力量",我的则是"按钮1",是不是我的机器有问题?

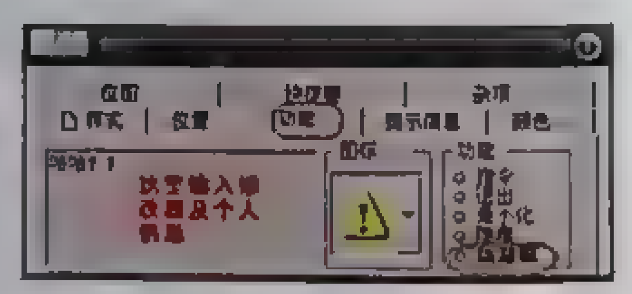
阿火(推了推滑下来的眼镜,神秘的笑…),要通过设置的,刚才忘了说了……^^

(看客甲以及其他看客晕倒,同时阿火的身上堆满了香蕉^^皮!)

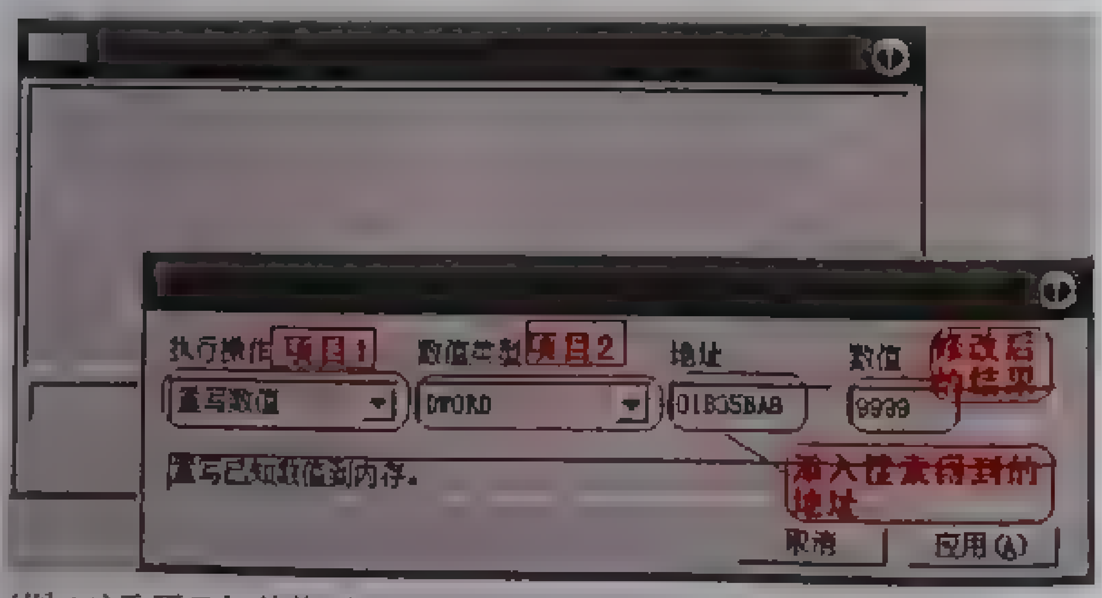


(图12)好,收到!您吩咐,我照办!其实只要在按钮上点击右键,选属性,弹出属性窗口

(图13)通过以上设置,选择按钮"关于"的属性,其它的各个击破,哈哈,总算有点成就感了!



接下来到了关键时刻,做好准备……点选"力量"按钮的右键,选择指令编辑,必要说明一下:



(图14)重写已知数值到内存

语法 Poke 地址 反向十六进制数

例,将数值90000和7477788重写到内存地址405888和980000

进行数值进制换算

```
90000   = 15F90  十六进制 (反向:90 5F 01)
7477788 = 721A1C 十六进制 (反向:1C 1A 72)
```

因此,指令为

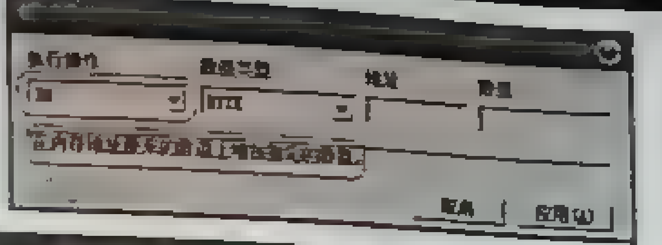
```
Poke  405888 90 5F 01
Poke  980000 1C 1A 72
```

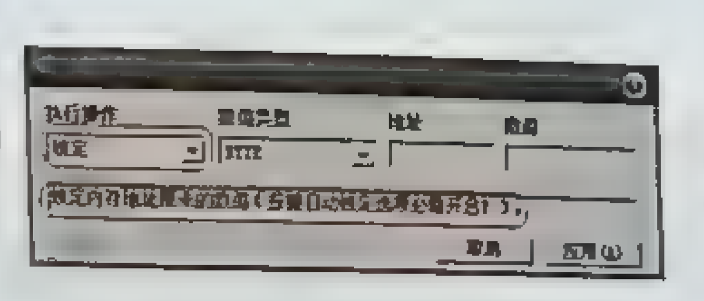
(图15)增加

语法 Add 类型 地址 数值

在内存地址原来的数值上增加指定的数值。

例:Add BYTE 400000 45





(图16)减去

语法 Sub 类型 地址 数值

在内存地址原来的数值上减去指定的数值。

例 Sub WORD 400000 1253

(图17)锁定

语法 Lck 类型 地址

锁定内存地址原来的数值(按键自动锁定选项必需开启!)。

例:Lck DWORD 400000

如果您不熟悉这些操作，请使用向导编写指令。Poke、Add、Sub或Lck是指令。按"应用"使指令生效(必须已检查语法)。推荐使用向导编写指令!

还有就是编辑框的属性设置:

类型	相应的中文意思	取值范围	比特数
BYTE	无符号8位整型	0至255	1字节
WORD	[illegible]	0至65535	2字节
DWORD	[illegible]	0至4294967295	4字节
FLOAT	浮点型	3.4E-38至3.4E38	4字节
DOUBLE	双精度浮点型	3.4E-38至3.4E38	8字节

(图18)通过一个表格列一下全部的类型

(图19)指令:选择重写哪种数据类型数值到内存。

0-255 (1字节)

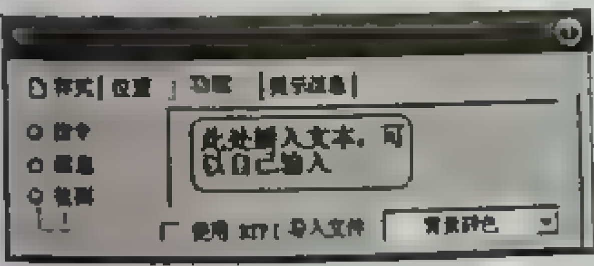
0-65535 (2字节)

0-42949.. (4字节)

浮点型 (4字节)

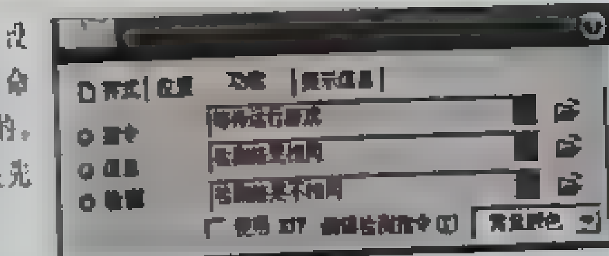
地址 重写数值的内存地址。

刷新 如果选中该选项,则自动读取内存中数值并显示。



(图20)信息 RTF(微软word文件格式)只支持纯文本内容,而不支持嵌入对象和位图

(图21)检测:检测当前的一些我们自己设定的条件,等待判定结果,而执行不同命令,非常好用的功能,但是也是比较难的。(先放着,以后的篇目会说到,我们现在先学基础!)



5 收尾阶段

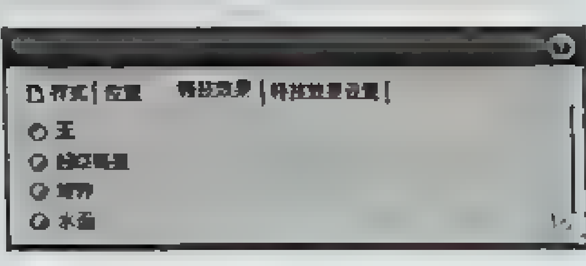
终于来到收尾阶段,要做的是一些美化修改器的工作,这就要有一点美工基础了。阿火初中时读的是美术班,所以对色彩还是有一点敏感的。(众看客:不可能,你说谎!阿火:真的,有初中文凭为证!)用fireworks制作一些好的图片(其实图片可以从游戏中截屏下来,再用fireworks处理一下即可!)这里就不细说了!

看客甲:怎么加入图片呢?

众语:是啊是啊!

阿火(向后一闪,嘟囔道):那……^^^^!厉害!!!其实只要按Alt—>I—>I插入图片即可。

(图22)来张截图看清楚,还有一些附属的精彩效果



特技效果

(图23)无 显示普通位图

超级链接 支持以下格式

http://www.geocities.com/TimesSquare/1323/(http/ftp都可以)

mailto micbox@hotma.l.com (电子邮件)

c:\mvexe.exe(运行exe,命令行)

(图24)旋转 复制您的位图并旋转它

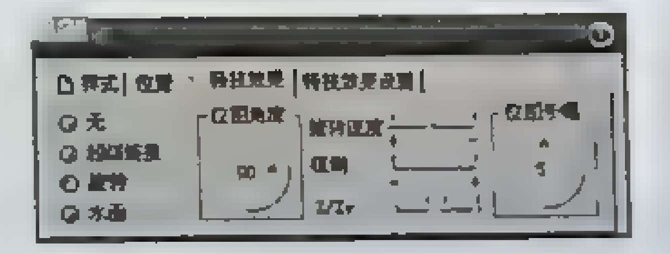
位图角度 开始时显示位图的角度

旋转速度:旋转的速度

模 糊 模糊过滤器

Z/Zv 放大和缩放幅度

位图步幅 增大的角度数



(图25)水面 使您的位图产生水纹效果

刷新 在单位时间里水运动的情数。

动作 在单位时间里产生动作的数目(雨水、冲点)。

光泽 水面光泽度。

雨 下雨效果。

冲点 冲点效果。

鼠标痕迹 在光标经过时显示痕迹。

注意!使用的位图的大小只能在32x32到400x400之间!

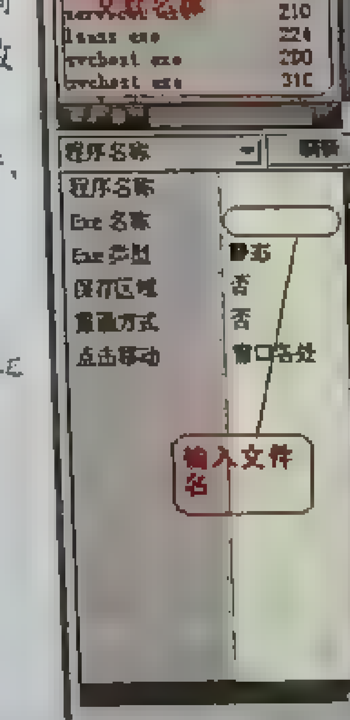
6 调试编译

好了，一个小小的范例修改器就要通过调试,编译成运行文件了。按调试按钮,有以下改变。

(图26)然后在通过语法检查后,按编译生成文件,最后运行,看效果!

众看客终于要看效果了 期待——

大家各就各位 灯光 音乐 摄影机准备 开始运行!!!





(图27)图示的这个是我做好后的效果,只是给大家一个范列,大家不必都作得如此。这个修改器里,我把按钮都用图片按钮替代了,里面包含11个按钮,你知道是哪些吗?人物的头像用了特技效果中的"水面"效果,整个窗口用背景图片覆盖,这样就好看多了

三、结束语

众位看官，Trainer Maker Kit这个软件如果用来制作特定功能的内存修改器,可以说是傻瓜式的,如果想制作一些另类功能的内存修改器,大家自己回去可以先琢磨一下,下次我们将分析用VB制作游戏修改器,大家可不要错过哦!■(文/游戏蝴蝶·火影)

注:9月号"游戏修改器专题 武林兵器谱"一文作者为火影,因版式覆盖未能正常印出,特此向作者致歉。

ntel 利器 Pentium5 VS AMD 大锤 Athlon64

烽烟再起

Intel篇

随着频率高达 3.2GHz 的 P4 处理器的发布，Northwood 核心已经达到它的极限频率。而 AMD 又将在 9 月发布最近的 X86-64 架构 Athlon64，面对如此强大的对手，Intel 无法坐视不理，所以新一代采用 Prescott 核心的 Pentium5 处理器也呼之欲出。我们了解到 Prescott 核心应该是在 IDF2002 上、那时候还不知道它就会是 Pentium5，只知道这是个会上 4GHz 频率的 Pentium4(看来 Intel 是早有预谋的)。此刻就让笔者摆出挖到的一点资料，大家来看看这个性能与价格的怪物吧！

这次 Intel 公司推出 Prescott 核心的 Pentium5 处理器，在整体架构上和 Pentium4 没有很大的变化，因为新的 Pentium5 处理器仍然是基于改进的 NetBurst 架构。但若以为 Intel 的天才工程师们是在炒冷饭，那你就错了，虽然是改进，但效果不亚于重新设计的架构

更快的 QuadPumped 总线

大家应该清楚当初 Intel 把 Pentium4 的 QuadPumped 总线从 400MHz（100MHz×4）提高到 533MHz（133MHz×4），然后再提高到 800MHz(200MHz×4)所带来的性能提升吧。初始发布的 Pentium5 处理器采用的是 800MHz 的 QuadPumped 总线(理论传输率 6.4G/s，大概明年 2 季度的时候提升到 1066MHz(266MHz×4)，这样理论传输率就提升到了约 8.5G/s。按照 Intel 官方的说法，如此高的 QuadPumped 总线在像 DOOM3 和 UT2004 这样大吞吐量的游戏里，游戏效能至少提高 18%。话虽有道理，但我们也不能就这么全信了。那么来看看笔者一个在国内著名评测室的评测工程师朋友做的一个实验：他把 2.4GHz 的 P4 的 QuadPumped 总线超到 1066MHz(用了液氮散热器)，因为倍频的缘故，性能有 50%的提升，除去其它原因，光提高 QuadPumped 总线都应该有 13%左右的提升。看来虽然采用原有架构，性能提升还是可观的。想想能在 DOOM3 这样的游戏里提升 13%性能，也就是说你不用忍受手雷爆炸后要等 1 分钟才能看到死了多少 NPC 的龟速了。

更大容量的缓存

首先说明一下高速缓存的作用：随着处理器速度越来越快，我们必须搭配更快的内存来发挥处理器全部的性能。内存寻址的延迟会对高速处理器的性能发挥造成显著影响，处理器的速度越快这种影响越大，处理器在大多数时间都是空闲的。而增加处理器缓存中的 L1 和 L2 的容量，甚至增加 L3 和 L4，可以使处理器持续获得信息和数据，这样就能使使处理器进行连续的工作，使处理器的性能得以发挥。在 Prescott 核心的 Pentium5 处理器中，Intel 把 L2 增加到了 1MB，这样在同频率下就比原来的 256KB 的 L2 的处理器性能提升 15%，比 512KB 的处理器性能提升 7%~8%。Tom 网站的评测工程师们收到样品过后进行测试，一块 3.2GHz 的 Prescott 核心 Pentium5 处理器比 3.2GHz 的 Northwood 核心的 Pentium4 处理器性能大约有 13%多一点的提升，这种性能提升在运行大型游戏和软件的时候比较明显



增强超线程技术

由于处理器在执行一个进程时其核心的可执行单元利用率才 33.5%，Intel 为提高处理器的工作效率和市场竞争力，尽可能发挥高速处理器的效能，把处理器中的 ALU 可执行单元模拟成 2 个 CPU 供给系统，这样每个"CPU"都能同时接受线程并进行计算处理，从而提高处理器的性能。目前支持超线程技术的 Northwood 核心 Pentium4 处理器每个线程可以处理 63 个微操作，因此两个线程可以支持到同时处理 126 个微操作。Intel 新一代的 Prescott 核心 Pentium5 处理器则能同时处理 252 个微操作，这就暗示 Prescott 核心的 Pentium5 处理器将有可能支持 4 路超级多线程技术，这个就是增强的超线程技术。



全新的指令集

每一次 Intel 开发新的指令集都会给我们，特别是给游戏玩家和多媒体爱好者带来很大的惊喜，早期玩过《命令与征服》的人应该知道，在那个时候玩这个游戏，如果使用的 CPU 能支持 MMX 指令集的话，那绝对是速度一流。后来 P3 的 SSE 指令集在多媒体应用和和很多游戏里都能显著提升性能。随着 P4 的发布，其所支持的 SSE2 指令集也是大幅度提升性能。现在 Intel 会在 Pentium5 中加入新的指令集(SSE3?)，其中包括一条针对视频解码的指令，2 条增强超线程技术的指令

另外还有消息指出：为了对付 AMD 在 9 月发布的 Athlon64(研发代号：ClawHammer)，Intel 会在 Pentium5 中加入 Yamhill 指令集。这个指令集能让 Pentium5 处理 64 位的编码，如果加上 64 位的操作系统和驱动程序，我们也就有了 64 位的系统(口水 ing)！

管线的改进

P4 之所以能快速提升频率，是因为 P4 具有 20 级的管线，但这也造成了 IPC(Instructions Per Clock Cycle，每时钟周期执行的指令数)值过低，从而影响了性能，也就是造成 P4"高频低能"的原因。现在 Pentium5 改进了管线的分支预测算法，可以避免过大的管线堆栈消耗。

我再提醒一下大家，现有的 875 和 865 系列主板是不能支持 Prescott 核心 Pentium5 处理器的，因为现有 875 和 865 系列主板只能支持 Prescott FMB1.0 规范，而 Intel 即将发布的 Prescott 核心 Pentium5 处理器必须要支持 Prescott FMB1.5 规范主板，所以现有的主板只能等待明年初 Intel 发布 3GHz 和 2.8GHz 两款低电压版的 Pentium5。还有消息指出，Intel 将在明年第二季度发布 Prescott 内核的赛扬 5 处理器，采用 0.09 微米制程，533MHz FSB，集成 256KB L2，首发频率为 2.8GHz 和 3.06GHz

AMD篇

作为 Intel 老大的位的挑战者，每一次 AMD 都没有让我们失望。尽管 AMD 在和 Intel 的频率大战中处于不利的位，但 AMD 没有轻言放弃，而是举起了复仇的"大锤"，即将推出 X86-64 架构的 Athlon64(K8 核心)处理器。现在让我们来看看这个强大的东东

先进的 X86-64 体系结构

现在的处理器都是 26 年前的 x86 体系结构，在个人电脑历史里出现过 640KB RAM 的限制，2GB 硬盘的限制和 4GB 内存的限制。目前，640KB RAM 和 2GB 硬盘的限制早已被克服，但 4GB 内存的限制始终是一个难题。虽然 Intel 的 Xeon 处理器具备 36bit 的寻址能力，最大可以支持 64GB 的内存，但这是以牺牲性能为代价换来的，所以 64bit 的处理器也就应运而生了。X86-64 是 AMD 在传统 X86 技术上研发的新一代 64bit 架构。这意味着 X86-64 架构的处理器完全可以向下兼容现有绝大多数 X86-32 应用程序。这和 Intel 的 Itanium 处理器是完全不一样的。为了支持 32bit 和 64bit 的代码指令，X86-64 架构允许处理器使用 2 种工作模式：长代码模式(Long Mode)和兼容模式(Legacy Mode)，而这个长代码模式又可以分为 64bit 模式和兼容模式。

Cpu-Z
CPU | Cache | Mainboard | Memory | About
Processor
Name: AMD Athlon 64
Code Name: ClawHammer　Brand ID: 36
Package: Socket 754
Technology: 0.13μ
Specification: AMD Athlon(TM) 64 Processor 2800+
Family: F　Model: 4　Stepping: 0
Ext. Family: F　Ext. Model: 4
Instructions: MMX (ext), 3DNow! (ext), SSE, SSE2, X86-64
Clocks
Core Speed: 1597.9 MHz
Cache
L1 Data: 64 Kbytes
L1 Code: 64 Kbytes
Level 2: 1024 Kbytes
Processor Selection　APIC ID: 0
Cpu-Z　Refresh　OK

更大核心缓存

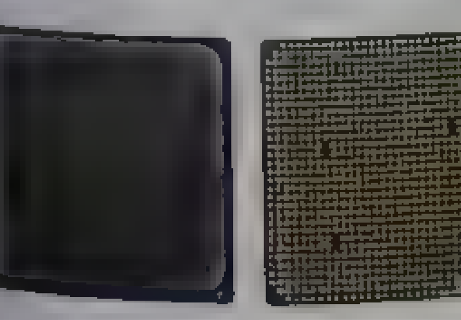
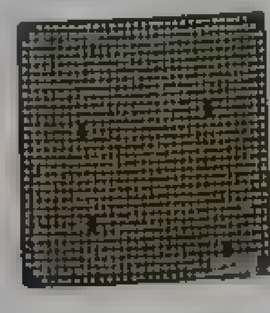
核心缓存的重要作用前文已经说过，Athlon64 的 L1 缓存为 128KB，64KB 为指令缓存，64KB 为数据缓存。L2 缓存为 1MB 或者 256KB(后文会有介绍)。

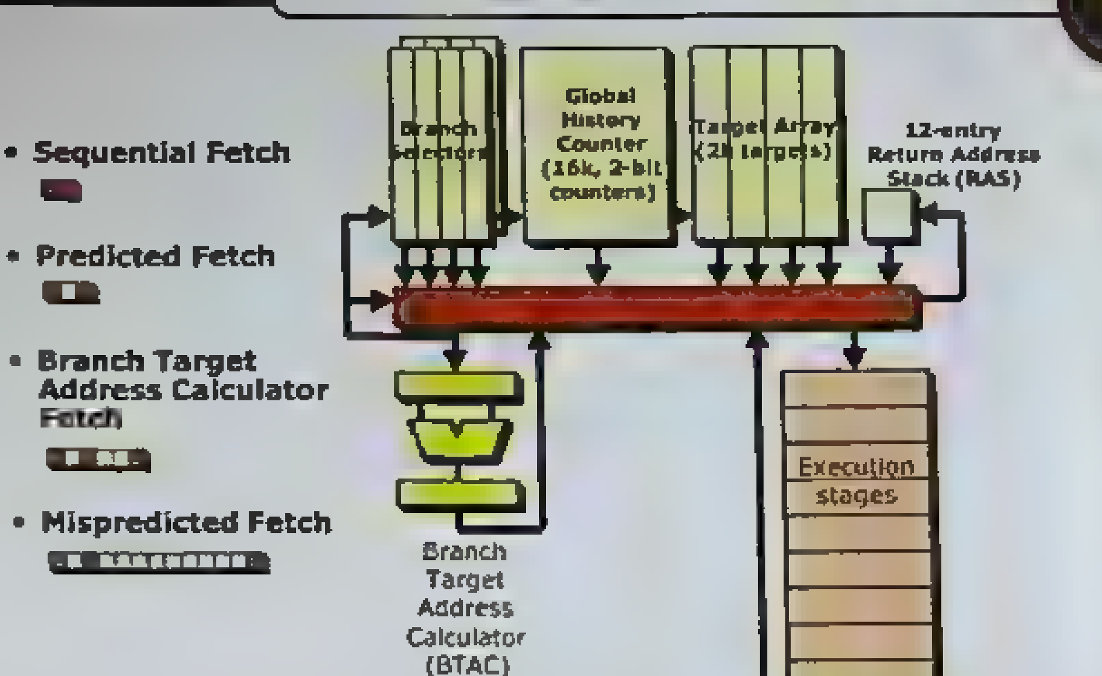
谨慎的管线深度

由于 P4 的 20 级管线，所以提升频率非常快，但也造成了执行效率低下的问题。AMD 为了避免这种问题的发生，在 Athlon64 中采取了很谨慎的 12 级管线，仅仅比 AthlonXP 增加了 2 级

改进的分支预测

为了避免过多的性能损失，AMD 为 Athlon64 改进了分支预测单元(BPU)。这种新的分支预测单元采用了更为复杂的预测算法，加入了名为"全历史缓冲器"的缓冲机制(Global History Counter Buffer)，这项技术可以使 Athlon64 保存更多的预测结果，从而提高分支预测的命中率。除了这项技术，Athlon64 中还加入了 BAC 分支地址计算器(Branch Address Calculator)。BAC 可以在 5 个时钟周期内准确计算出下一条分支的信息，此时 CPU 正在并行运算两个程序分支，因而 CPU 始终处于全负荷工作状态。

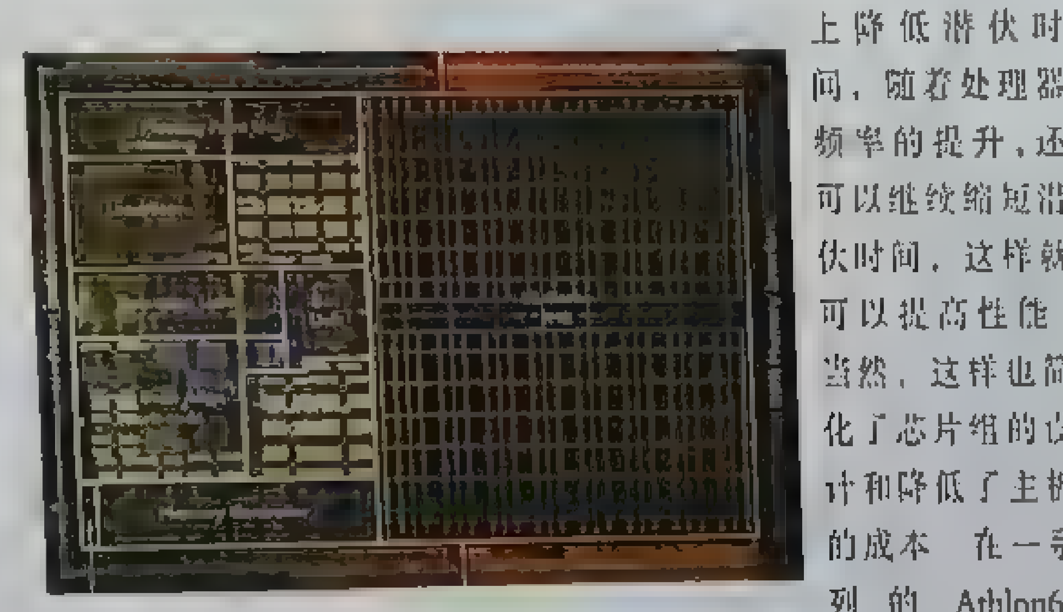


数量庞大的 TLB

后备式数据缓冲区(Translation Look Aside Buffers)属于一种特殊的处理器缓存，主要用来更快的完成虚拟地址向物理地址的转换。Athlon64 的 L2 TLB 支持 4KB 的页面，TLB 的数量有 512 个，是 AthlonXP 的两倍。当系统在很多线程中频繁切换时，TLB 要不停的被清空和写入，这样处理效能将受到严重的影响。而容量大的 L2 TLB 可以为每一个线程分配一个标识 ID，然后将每个线程的 TLB 保存下来，处理器切换到哪一个线程，就把其对应线程的 ID 和 TLB 恢复到当前 TLB 中，这样性能将大大提升

集成内存控制器

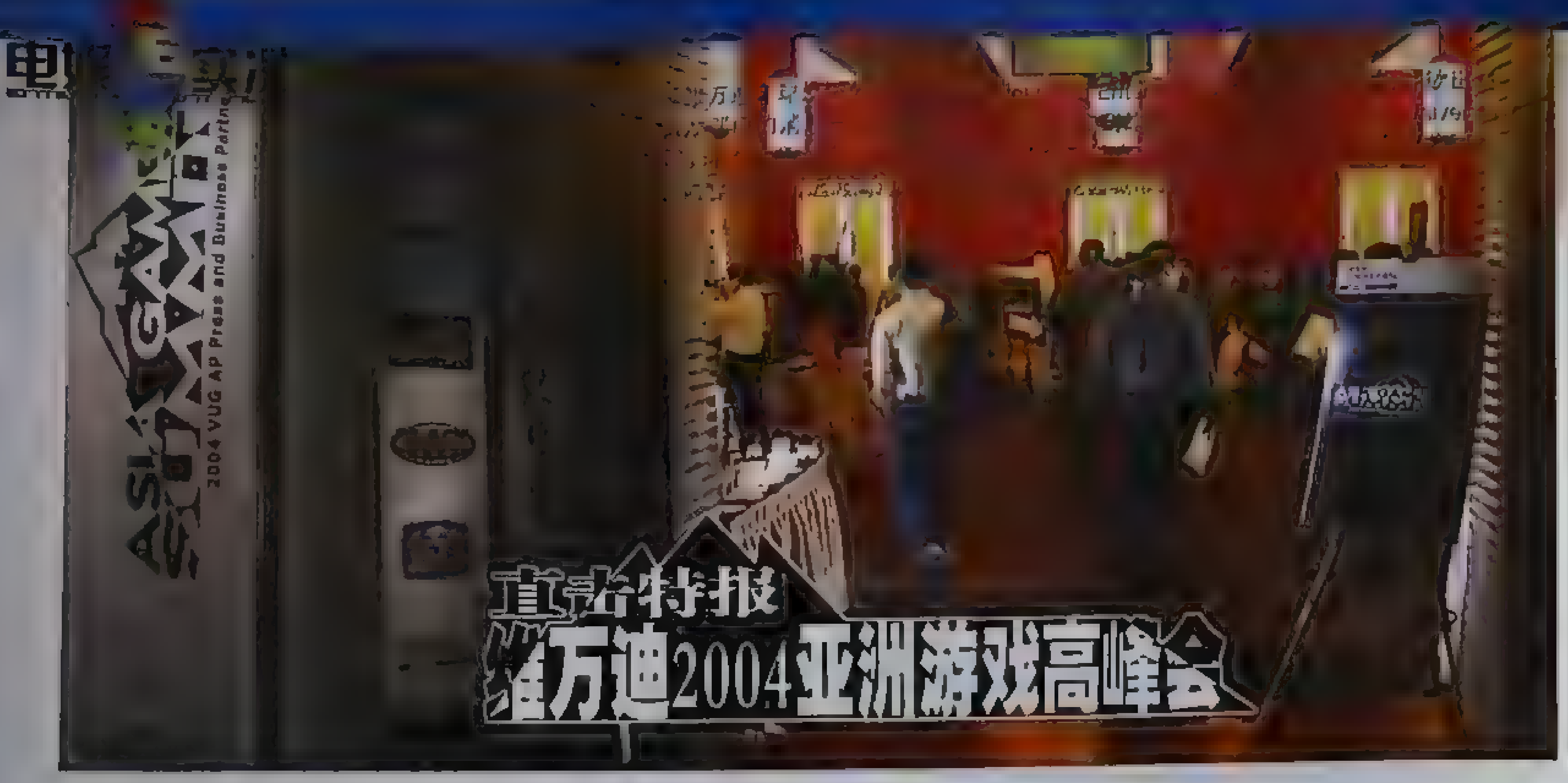
Athlon64 的内存控制器集成到处理器内部，从而代替了传统北桥芯片的内存控制器。这样内存控制器就可始终与处理器的频率同步，从根本上降低潜伏时间，随着处理器频率的提升，还可以继续缩短潜伏时间，这样就可以提高性能。当然，这样也简化了芯片组的设计和降低了主板的成本。在一系列的 Athlon64 中，有带有 940/939 针脚、1MB L2 缓存并支持双通道 DDR400 内存的高端版本；有带 754 针脚、1MB L2 缓存并支持单通道内存的中端版本；以及有带有 54 针脚、仅 256KB L2 缓存的低端版本(新 Duron？)



HyperTransport 技术

超级传输通道(HyperTransport)是 AMD 开发的一种"点对点"的数据传输总线。它可以像 DDR 那样在一个时钟周期内传输两次数据。并且它的总线宽度和工作频率可以改变，这样就使超级传输通道技术在性能和成本之间找到更好的平衡，最高可达 6.4GB/s 的带宽。

对于个人电脑核心能力的探索，看起来是那么的枯燥无味，不过，当我们想象那 CG 品质的游戏场景以实时演算的方式呈现在屏幕上，随着玩家的鼠标指引而牵引我们步入亦真亦幻的虚拟世界时，我们不禁要为这超凡的计算能力而喝彩！■(文 / 游戏蝴蝶·含泪狄毗霸)



直击特报 维万迪2004亚洲游戏高峰会

PLAY!无所不在

机场 无线网络搜索

启程的行装很简单，旅行背包大部分的空间被数码相机电池充电器、笔记本电脑及各种数据连线所占据。在首都国际机场完成出境登机手续后，凌晨五点起床的睡意早已被抛在脑后，找到登机口便取出笔记本电脑，激活无线网络搜索功能，在候机区四处游荡。这大概是最近痴迷于玩WiFi的并发症吧，特别是在一篇介绍北京WiFi区域的文章中，看到作者在机场因为无法进入候机区而不能确定首都机场是否有WiFi，就早已"別谎"找个机会亲自探入虎穴了。遗憾的是，在各个位置搜索之后，并经询问在场内的工作人员，可以确认首都机场并没有可用的WiFi。

飞机 游戏操控系统

本想在电脑中塞几个游戏光盘ISO以备长途飞行打发无聊时光，但最终因为启程仓促而未能准备。不过在坐定波音777的座位后，我才发现这机载娱乐设备还真是体贴。前座后背安放有小型液晶屏幕，扶手边则卡放着多功能控制手柄，在上面可以用模式键切换音频、视频或互动模式，音频、视频模式方面各有十几、十多个频道，循环播放预设的CD唱片及电影节目。最吸引我的当然是互动模式，其中居然有GAMEBOY COLOR、多人对战及PC单机等选项，哈哈！不过除了GAMEBOY COLOR选项中有各类道地的GBC游戏之外，多人对战和PC单机则是一些图像简单的棋牌与益智游戏。



酒店 宽带网络服务

VUG为参加此次会议的60家各地媒体记者及业务伙伴安排了位于新加坡河克拉码头的瑞士茂昌阁酒店，除了团花簇锦的环境及位于城市中心地带的便利之外，客房中的Net2Room宽带网络服务也令刚刚抵达的游骑感到意外的惊喜。不过，先行抵达的CDI刘明涛提醒到，这里的上网费用是15分钟7.5新元(1新元比价接近5元人民币)！这个消息立即给跃跃欲试的中国记者们浇了一桶冷水。但到了晚上九点多，习惯了信息高速路的游骑，在这个"孤岛"上实在有些心痒难挠，最终咬牙跺脚决定破费一次。网络配置并非一帆风顺，在通过电话用中式英文与酒店及技术支持人员询问了数次之后，加上平常鼓捣网络积累的经验，这家伙总算看到了Net2Room服务注册页面。注册页面上显示的网络服务费用有四种选择，分别是7.5新元/15分钟、12.5新元/30分钟、17.5新元/1小时和28新元/24小时。没错，谁也不傻，我就选28新元/24小时了！

选定服务项目，填入房间号及客户的英文姓氏作为用户名和密码，客房网络就开通了，此刻一个倒计时页面会弹出，显示你现在还有多少可用的时间。登上网络直奔家的滚论坛，发现小鸟果然在哀叹没能及时赶着新论坛设置而注册获得超级版主权限，嘿嘿，这上网费算他账上好了。第二天睡醒过来一上网，发现此网络计时并非按使用时间，而是按开通时间计算时段！想到若这个房间没人上网的时候，服务时间可别浪费了，于是游骑夹着笔记本到另外一间客房，看看是否可以使用相同的账号登录，登录是成功了，但……电话铃声忽然响起，原来是游骑所在的客房打来的，说是无法上网了！可是，这边也提示无法连接网络啊@#$%^&*

其后在大街上大家还发现了两家网吧，标价最低为每小时2~3新元，不过可能是因为地处商业区的原因，其中的顾客通常都是在浏览网页，几乎无人在玩游戏。在即将登机离开前，游骑还发现了机场的免费网络服务台，其建议的每个登录时段为15分钟。至于商业化的WiFi，则只有当地SingTel电信公司的注册拨号用户可以在几个特定地点以他们的拨号账号来登录才行的

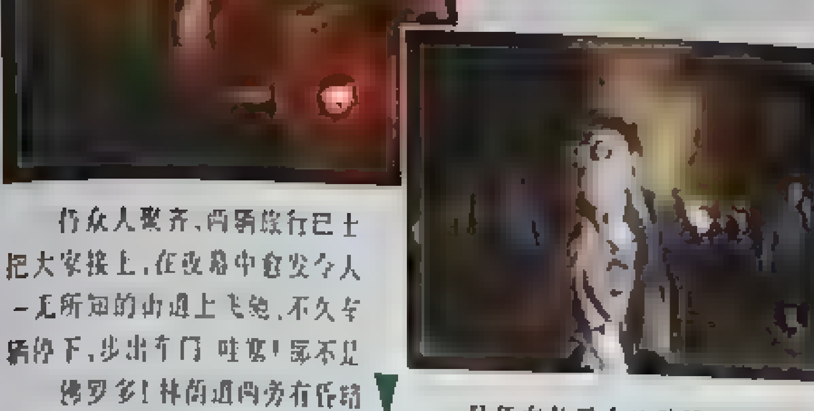
电玩 天涯若比邻？

初到新加坡的第一段空闲时间，大家就不约而同的想要去IT商场捕捉现场。距离酒店不远的福南大厦是旅游指南上推荐的IT商场，不过其标明的邻近交通点显然有严重的误导作用，大家对距离两个街口的福南大厦视而不见，径直向四个街口外的"邻近地点"走过去。"攻略书"显然有谬误，幸好NPC通常都很尽职，经询问路口一位当地华裔老人，很快就找到了正点。时值周日，当地的微软公司正在大卖场举行规模盛大的X-BOX软硬件试玩及挑战会，现场陈列了二三十部X-BOX设备供人试玩，正版的X-BOX及PC用游戏软件和鼠标产品也陈列其中。不过那些以DVD盒包装的微软正版PC游戏酷似国内的"超值装"，售价50新元左右，还真令人不太习惯

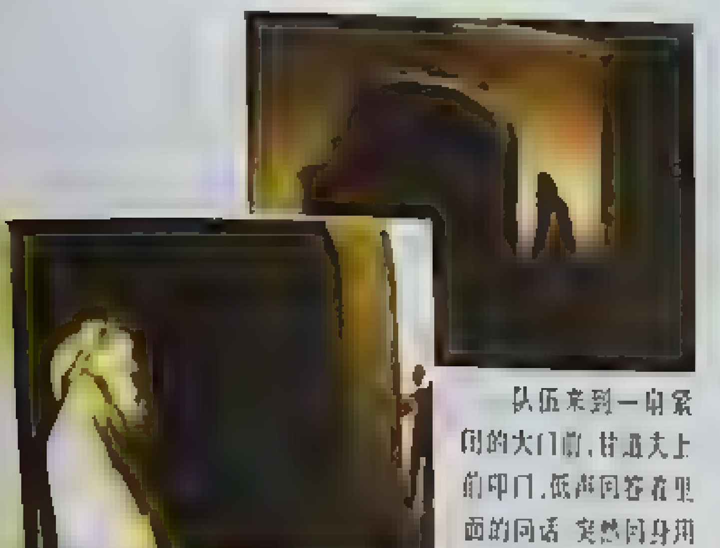
后来在一些百货摊位商场及当地最大的IT产品卖场森林大厦，还看到无论是布局或规模都与国内非常类似的家用机摊点。当然其中售卖的软件均为正版，每套价格也在50新元左右。想到国内呼之欲出的中国版PS2，其软件价格本地化也许是确保市场正常化所必须解决的首要问题

位于森林大厦三层的一家马来人开的PC软件及游戏配件店令游骑相当开心(唉~我为什么只有看到PC游戏才会这么开心？)，其中的游戏软件琳琅满目，甚至连《魔兽争霸III》珍装典藏版都还有买，与最新《冰封王座》捆绑卖109新元。店内有一整面柜台都是飞行游戏，可能是这令游骑比较感动的原因吧，最新到货的《微软模拟飞行2004》也赫然在目，不过售价嘛……估计最令在座一些铁杆玩家流口水的，是店内一整柜的PC游戏控制设备，其中包括罗技MOMO力回馈方向盘(199新元)、CH的飞行踏板(249新元)，以及真正的"铁杆"Thrustmaster HOTAS Cougar(这宝贝好像世界各地都很难订购到，这里却放着两部+_+)！用英文和马来老板砍价，老游戏还可以打折，这些游戏控制设备却都是一口价，呜~

霍比特人的盛宴



待众人聚齐，两辆旅行巴士把大家接上，在夜幕中愈发令人一无所知的山道上飞驰，不久车辆停下，步出车门，哇塞！原不是佛罗多！林荫道两旁有怪异的油灯在摇曳，佛罗多和一些侍者在用英文大声招呼这些绿袍霍比特人跟上队伍



队伍在甘道夫的带领下走上一道高高的阶梯，前面是更加令人寂静的黑暗，只见甘道夫一语不发，加快脚步向前疾走，而众人也不再作声加紧跟上

队伍来到一扇紧闭的大门前，甘道夫上前叩门，低声回答着里面的问话，突然回身用英文大声问道："他们说需要密码，有人知道密码吗？"门留出了一条缝隙，众人鱼贯而入，在门缝间前说出密码才能进入

步入其中，才发现更多更浓的烟雾，使人愈加搞不清楚接下来将会发生什么，只有通道两旁陈列的两部X-BOX机台，才令人确信这还是一场游戏盛会。



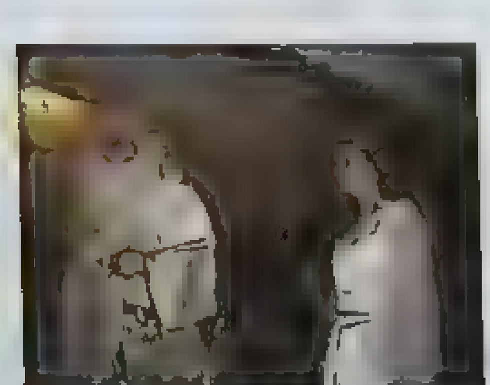
佳宾、美女、盛宴，仅仅这些就足以令人迷醉，而晚间主持人更全力施展其幽默亲切的表演才能，让来自各国家地区的来宾们经历了一场霍比特人特有风格的大弱比赛、舞蹈表演赛以及寻宝比赛，而胜者所获有的霍比特人的奖励，更是为此次盛宴上最吸引人的神秘礼物！



当此次会议计划中的第一项活动即将举行时，我们一行人兴冲冲的前往大堂，在电梯口碰到两个衣着怪异的房客从电梯中走出，当时心里直嘀咕，这个国家的风俗还真是五花八色色。等到了活动登录处，才发现相同打扮的人已随处可见，原来，今晚的活动将以这些直衫绿袍的霍比特人为主题了！所有来宾都被打扮成霍比特人的模样，而白袍银须的甘道夫，也在聚会所入口念念有词的将大家引入魔幻世界中

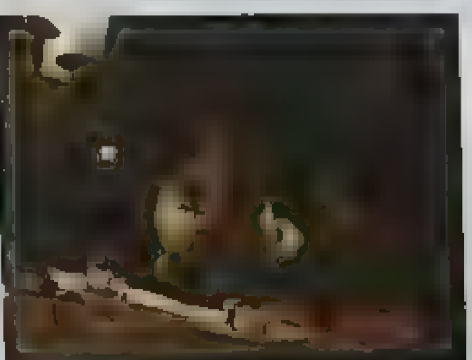


烟雾渐渐散去，光线逐渐明亮，展现在眼前的，显然将会是一场丰盛的宴会！



VUG的高级市场主管Andrew Shiozaki先生向来宾致词，在霍比特人装扮的主持人引见下，出席此次游戏峰会的知名制作人也纷纷亮相，受到媒体记者的热烈欢迎，而那些小霍比特人就在他面前或认真的聆听，或醉到在地呼呼大睡

终于，甘道夫开始施展他拿手的魔法，宣布霍比特人的盛宴正式开始了！



众人在餐桌前入座，悠扬而又熟悉的魔戒电影旋律响起，小霍比特人在宾客间打闹玩耍，不时还作弄一下他们的贵宾，而众人则轻松的喝着饮品，等着那让无法预知的好戏登场

亚洲游戏高峰会

9月16日，与前一天晚上的霍比特盛宴相比，这是一个紧张得令人喘不过气的工作日。来自各地区的媒体记者，被分组安排在从上午8:30至下午2:30的各个采访时段，能够与那些平常只在知名游戏的制作列表中才能看到的名字进行面对面的倾谈，这自然是各媒体记者绝不能错过的采访良机，因此在非采访时段里，大家都在紧锣密鼓的整理着背景资料和采访纲要。

等到我们一行来自中国大陆的游戏媒体记者在VUG香港及中国区经理Michael A. Fong陪同下，按预定的分组时间表于12:30一同步入会场时，眼前的场面依然热烈喧嚣，各展示台前，游戏的制作人还在向采访者作着讲解，许多媒体记者围坐在会场中间的网络接入区，全神贯注的敲打键盘，或是狼吞虎咽的猛嚼汉堡，看来上午的采访进行得相当紧张，我们也被告知整个采访时间将被顺延至下午4点左右，以便大家有充分的交流采访时间



接下来，我们就迫不及待的跑到展示台前，走近我们即熟悉又陌生的游戏制作人，以及他们所展现的最新力作

霍比特人
Hobbit

特洛伊·史奇勒(Troy Skinner)
高级制作人，维万迪环球游戏

特洛伊·史奇勒最初于Midway公司开始了自己在互动娱乐工业中的职业生涯，在那儿他参与了《Ready 2 Rumble》、《NFL Blitz》和《Hydro Thunder》等游戏的测试工作，在品质管理部门工作了七个月后，他被聘任为《World Series Baseball》这款游戏的制作人和设计师。此后在Blue Shift公司，特洛伊被提升为执行制作人。

作为一位拥有四年互动娱乐制作经验的资深人士，特洛伊如今在维万迪环球游戏旗下担任《霍比特人》游戏的制作人。这是一款基于多平台开发的动作冒险游戏，在剧情上完全遵从于原作小说，而在强调娱乐性的动作冒险方面，也充分挖掘和利用了原作小说中迷人的设定，比如在主角拥有魔戒的时候，就可以激活隐身功能，借此绕过一些强敌，在特定场景中，玩家必须小心控制自己行动的噪音程度，吵醒了巨龙就只能死翘翘了，游戏中拥有多种特性迥异的武器，在特定时候必须拥有和发挥相应武器的特性方能克敌制胜

这款游戏是前日里那个给人印象深刻的聚会的标志性作品，此刻仔细看去，发现3D化的场景中，无论是角色造型、场景构建还是战斗中的动作及特效设定，都给人以精致自然的感受。特洛伊称，此游戏采用了与FPS一致的操控方式，不仅以外在的观感吸引玩者，更以易于上手的操作，使玩者得以更快的感受游戏的乐趣，并能在15至20小时完成初级的游戏，而其主要消费群体，则是以北美地区11至14岁青少年的消费口味为对象。

由于采访时间非常紧张，大家似乎都忽略了在同定的采访计划中，还提到特洛伊正在进行着一项将于2005年面世的世界的秘密开发项目，咳~好吧，我们准备给他发封电子邮件，了解一下这个秘密项目的情况了

部落：复仇
Tribes: Vengeance



麦克尔·约翰斯顿
(Michael Johnston)
高级设计师，Irrational Studios

麦克尔·约翰斯顿拥有加拿大渥太华Carleton大学的计算机科学学士学位，同时也是拥有音乐及戏剧演出、写作、电脑编

程等多种技能的产业奇才。麦克尔最初在 Entrust 公司任软件设计师之职，之后他为政府安全部门、银行业及跨国企业编写电脑门令安全产品。这期间，他仍在温哥华当地的戏剧及音乐片中扮演着作曲家、演员、导演或制作人的角色。

作为一位争强好胜的游戏人，2000 年时，他的"部落"团队在最大规模的"部落"锦标赛中赢得了大奖，而后他开始领导维万迪环球游戏建立的模组开发团队。当今，在位于澳大利亚的 Irrational Studios，麦克尔正在全力进行着《部落：复仇》的设计与研发工作。

在谈及《部落：复仇》与《部落》的最大不同时，麦克尔介绍说，本作将加入单人任务部分，目的是使玩家在进入激烈对抗的多人竞赛前，能够有充分的机会来熟悉游戏，而前作中令人感到使用不便或过于艰深的游戏设定，在本作中也将会变得简单明了。虽然多人模式仍然是本作所强调的重要部分，但麦克尔也表示，单人游戏部分依然有着相当动人的设定，比如他们在游戏中设定了令人印象深刻的人物造型，特别是其中的女主角。游戏亦拥有超过 50% 的室外开阔场景，凭借玩家角色所拥有的喷射背包，地图上任意可见的地点，原则上都可以抵达。玩家亦可在游戏开始时选择拥有不同装甲厚度和机动力的角色，并在各个基地中更换装备，借此满足不同战斗目的或战术运用的需要。他自信此游戏部分将比《光环》(Halo)更能触动玩家。

也许是看过太多军事影片，游骑兵那些…马当关万夫莫开的险要地形有些病态的偏好，当麦克尔被问及此游戏中是否有各种军事要地的设计时，他强调，高度在当前的游戏模组中具有相当重要的地位，因为在配合喷射背包获得更高弹射高度之后，空中向下狙射是制胜的要诀。因此那些建在高地的塔台，可被认为是相当重要的关键地点。同时他也强调，此游戏支持模组功能，因此任何体系都有可能添加进来。

地面控制 II

Ground Control 2

马丁·伐尔费茨
(Martin Walfisz)
创始人及首席执行官，
Massive Entertainment

马丁·伐尔费茨在很长一段时间里是一位软件工程师，如今他虽然主管整个 Massive Entertainment 公司的运作，但仍对整个开发流程保持着关注。由于他对游戏设计与研发进度浓厚的兴趣，他几乎每天都在以其对更多、更大、更好、更快的没完没了的要求"打扰"着《地面控制 II》项目团队。

马丁介绍说，GC2 与前作相比的提升，包括剧情任务中的两大分支，分别拥有各自的 CG 过场，三大势力所形成的对峙，围绕游戏主角来展开。游戏中将拥有五种地形，在演示中马丁向我们展现了水网交错的丛林地貌及建筑密布的城市地貌。整个游戏的 3D 视角控制非常全面，你可以从大范围的宏观控制拉近到追踪每一名士兵的主视角状态，令人感受到激烈战斗中完全不同的感受。当游骑向马丁转达了国内玩者关于 3D 化的 RTS 容易迷失方向感的问题时，他略加思索就按下了【CAPLOCK】键，此时小地图模式被切换为地图旋转方式，玩家面对的方向总处在地图中朝上的方向，这种方式对于寻路大有裨益。另外马丁还展示了游戏的传统 2D 投影视角，在这种方式下的指挥操控，与传统的 2D 即时策略视角完全一致。此外，GC2 并没有采用 RTS 中常用的"战场雾影"，转而采用了视线的设定。操控者可以纵览战场上的地形地貌，但敌方的单位及建筑，则必须处在我方单位的视野中方能显现。

占领、购买、升级、运送，战场上除了要地争夺之外，各个战斗单位也被赋予了更为细致的战斗特性，例如防御能力，在正面与背面就有所不同，因此单位指挥时被加入了队形朝向设定，战斗中从侧后方的进攻将获得事半功倍的奇效，而当游骑指挥的战斗小队在城区陷入了敌方环形包围时，马丁报以了遗憾的微笑。

位于瑞典 Malmö 的 Massive Entertainment 公司成立于 1997 年，这是一家为全球市场提供高品质的游戏及互动娱乐产品的一流研发工作室，2000 年推出的《地面控制》受到普遍赞誉。目前这家公司在即时策略类游戏方面已经成为最具实力的团队之一。不久，这家公司为手机、短信及 WAP 平台所研发的若干款综合游戏产品也将推出。

指环王：中土在线

The Lord of the Rings: Middle-earth Online

克里斯多夫·泰勒(Christopher Taylor)
《中土在线》制作人，维万迪环球游戏

作为一位拥有 13 年电脑游戏职业生涯的老兵，克里斯多夫·泰勒目前正在担当《指环王：中土在线》这部大型多人角色扮演游戏的制作人。在此之前，克里斯多夫在不同的工作职位上担当了超过 30 部作品的制作工作，其中包括著名的《魔石堡》(Stonekeep，首席设计师)、《异尘余生》(Fallout，首席设计师)、《星际迷航：星舰指挥》(Star Trek: Starfleet Command，高级设计师)、《异尘余生策略版：钢铁兄弟会》(Fallout: Tactics，高级设计师)等。他本人是奇幻文学与科幻文学的痴迷者，拥有超过 5000 册的藏书，同时亦广泛涉猎大型多人游戏。

此次由克里斯多夫领导制作的《中土在线》，不由得令人把对《异尘余生》的美好回忆，转换为对《中土在线》的热切期待。克里斯多夫向我们演示了游戏的一些细节，他在一所空屋中创建了各种装饰物品，玩家可以通过交换及购买的方式来获得这些物品，而且在游戏中杀死的一些怪物，还可以把其首级弄回来当作饰物(哇哈！)。玩家在游戏中可以购买预建的房屋，而不是自己随处乱建，这大概是为了避免 UO 中遍地"违章建筑"的尴尬吧。关于角色的道德体系，克里斯多夫展现了左右共十级的拨杆，这显示出角色的善恶倾向，至于在游戏中这一属性对角色的际遇会有多大程度的影响，克里斯多夫表示这还在设计中。

游戏展示中的村庄场景，显示了非常精细及自然的景观，令人赞叹。不过在角色行进到丛林及水源等地方时，感觉 3D 呈现的场景还是有些单调。据称这个游戏的很多部分还在开发之中，因此克里斯多夫·泰勒的拥趸们还要耐心等候一段时间了。

魔戒战争

War of the Ring

艾德·戴尔·卡斯特罗
(Ed Del Castillo)
创始人之一，总裁，创意总监，
Liquid Entertainment

拥有 13 年的游戏工业经验，艾德·戴尔·卡斯特罗一直以来专注于研发高品质及创新性的游戏产品。在创办 Liquid 之前，艾德曾在 Westwood Studios 领导开发了最著名的《命令与征服》(Command and Conquer)与《红色警戒》(Command and Conquer Red Alert)，在 Origin Systems 担任制作人期间参与了"创世纪"(Ultima)系列及《席德·梅尔 盖茨堡》(Sid Meyer's Gettysburg)的研发工作。更早的时候，他在 Mind Craft 任设计师，制作了许多 PC 游戏史上首批实时策略游戏，诸如《围攻》(Siege)、《魔法蜡烛》(Magic Candle)和《血石》(Bloodstone)。

作为 Liquid Entertainment 的首部作品，《魔域帝国》(Battle Realms)代表着艾德及其团队追求品质，创意及超凡游戏性的理念。而此次展示的《魔戒战争》，系《魔域帝国》创作团队以全新引擎推出的新作。其单人模式方面以原作小说为背景展开情节，由于并未获得电影的授权，因此游戏剧情中的事件，均为从小说中提炼的灵感，整个故事情节的推演也一波三折，艾德特意展示了一段守桥之后再断桥的情节。在多人模式方面则完全面向 RTS 玩家，以游戏平衡性为诉求重点。此外，游戏世界中的视觉展现，也是本作最抢眼的亮点之一。艾德以炽烁划过草地……被卷入了……的战术而已。而重型投石机发射后在城中所引起的"弹射时间"特效，让人会心一笑。《魔戒战争》无论从外观上还是设定上，都有直逼当红的《魔兽争霸》的野心。而此次展示会场所有作品中近半数以魔戒为作品制作，难怪 VUG 会特别安排了一场主题晚宴，为其魔戒产品线大造声势了。

X-BOX

在本次展示会上，有一整面的展台被 X-BOX 所占据，其上演示着 VUG 在 X-BOX 平台上的游戏新品。这个架式，甚至使人以为 VUG 只为 X-BOX 制作家用机平台的游戏了。陪同翻译的 VUG 新加坡公司亚太市场见习 Ed LIM 先生连忙解释说，这只是微软公司得知此次会议之后给予的设备赞助，其实 VUG 的家用机产品也面向其它机种的。同时，看来微软的市场动作已经是越来越大了。

下午四点左右，被车轮战围攻了近 8 个小时的制作人们，终于送走了最后一位采访者。他们的努力不会被忽略，而他们对革命性互动体验的执着，也一定会受到玩家们的认同。■

(图文/游骑兵)



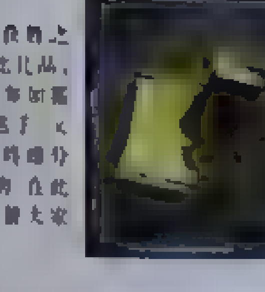
霍比特人的礼物

我们从会议上带回了三套特别纪念品，只要您填写本期杂志回函，即可获得抽取纪念品其中之一的机会。



1 霍比特人 COSPLAY 套装
这是霍比特人盛宴中的官方 COSPLAY 套装，包括蓝色衬衫、咖啡色短裤、浅褐色马甲、绿色披风、橙色围巾，另有一对长耳朵。以会议专用袋包装。

2 霍比特人的礼物
唯一这是霍比特盛宴中参加晚宴者之后才能获得的礼品……



3 VUG 旅行套装
这个套装是只有与会记者才有的，其中包括一个印有 VUG 2003 会标的……之一。

为了加快处理速度，我们会在 10 月 15 日前收到的回函中抽取三位幸运读者，并在 11 期"大话家游"中公布。如果想要抓住这个难得的机会，就要赶快关注 10 月号杂志的上市哦！注意：由于奖品数量有限，本次特别奖品派送只针对邮寄回函卡的读者，回函卡复制无效。

网游航母启航



——访金山数字娱乐公司总经理张志宏

3 年、1500 万、100 人、4000 万、6 万……在与金山公司《剑侠情缘网络版》相关的宣传文字里，经常会出现一串串这样的数字，而在他们的工作间里，你也同样会听到类似的一些数字在被不断的传诵。作为中国软件行业的龙头，金山公司经过数年的风雨飘摇终于确立了自己的地位，而这次他们又为自己定下了"1500 万打造中国网络游戏航母"的目标，不能不令所有关注他们的人感到惊讶和钦佩，惊讶于金山的气魄，也钦佩金山对待产品的态度。

9 月 20 日《剑侠情缘网络版》正式开始公开测试，借这个机会笔者采访了西山居总经理张志宏，想听听他对这款凝聚了无数人心血的产品的看法。

●首先祝贺《剑网》顺利公测。我们知道这款产品是经过了 3 年时间才制作完成的，可否介绍一下金山公司是出于什么样的考虑开始介入网络游戏市场，而在研发过程中又遇到了什么样的问题？

好的！金山真正想介入网络游戏应该是 1999 年开始的，那时侯已经有一些欧美的网络游戏起步，而韩国和台湾省也相继有产品面世。当时我们意识到网络游戏可能是未来发展的趋势，所以经过观察，我们在 2000 年 7 月对《剑侠 ONLINE》正式立项。但是整个开发过程却用了 3 年的时间，为什么做了这么久，我觉得这跟我们经验不足有很直接的关系。一开始预想的是用 1 年半到 2 年的时间就可以完成，但是实际制作中却发现我们对一些困难预估不足，而且当时对网游的制作理念也没有想透，毕竟单机游戏与网络游戏有很大的差别，所以在研发上走了很多弯路。我承认我们在这方面确实是缺乏经验，但是经过这 3 年，也算是交足了学费。对金山公司来说这 3 年是值得的，这 3 年的努力付出，积累了很多经验，可以避免以后再犯同样的错误。如果不走这一步，你就不能算是步入了这个领域；如果金山不做研发而只做运营和代理，我觉得金山也不能说是完全进入了这个领域。

●在两个月的大规模内测期间，玩家对《剑网》提出了很多的意见建议，而作为金山公司辛苦努力 3 年做出来的产品，突然遇到这么多的问题，不知道您对此有何感想？金山又是如何处理这些意见的？

《剑网》的论坛我是每天看的，而且也跟很多玩家沟通过。我的第一感触是，大家对《剑网》的热情和支持度非常高，这是令我们非常感动的。为什么我们前后要做 3 次内测，正是因为我们发现《剑网》还有很多不足的地方，需要不断的进行调整。在这个阶段，我们十分希望玩家给我们提意见，提得越多越好，这样才能够在公测的时候给大家提供一个相对理想的产品出来。所以在这方面，我们非常感谢所有参与内测的玩家！没有他们提意见，我们也不会发现《剑网》有这么多的问题。这是我们所有金山员工最想表达的意愿吧。

第二个感触是玩家对这个产品的期望值非常高，这超出了我们事先的预想。本来我们的计划是做一个简单的内测，然后由一部分玩家进来提意见，因为我们也知道这个产品没有经过实际的检验，不可能一开始就做得非常完善；但是真的没有想到会有这么多的玩家有这么强的意愿要参与内测，这方面我们在之前的准备上不是很充足。事实上，我们一开始只准备了 5000 个帐号，但到最后实际有 6 万多玩家进入游戏，这大大超出了我们的想象。在这里还是要对这些玩家表示感谢，感谢他们对《剑网》的关注和支持，并且提出了非常多也非常有价值的建议性意见。

几乎每个玩家的意见我们都会有专门的人来收集整理，进行分类之后再交给我们的研发部门逐条分析，具体哪些能做哪些不能做。因为有些可能是玩家不了解技术细节，有些是我们计划在下一步推出的，而有些确实是我们没有想到、可以付诸实施的。

●《剑网》的公测版本会在哪些方面进行调整和改进？面对玩家普遍反映的一些问题，诸如游戏平衡度、操控性等方面，是否预期的策划案也有所调整？在这些方面，特别是游戏全局方面，诸如界面、职业设定，《剑网》是否还会进行不断的修改？

具体到公测阶段的改变，最大的有两部分：一是增加了帮派系统，50 级出师之后玩家可以自建帮派，在江湖中结交各类朋友，相信这是最吸引玩家的内容，对玩家自己来说也是难忘的经历；其次是武器系统有更大的变化，开放了镶嵌宝石的功能，武器损耗也会出现，为玩家增加了更多的乐趣。在其他方面，针对游戏一些小功能的修改非常多，而另外针对新增的五大门派，我们会有前期的测试服务器让玩家可以先进去尝试。经过 3

次内测之后，我们的策划人员吸取了很多的经验，相信公测版本时会给玩家一个相对满意的产品。

在策划的时候有很多没有预料到的事，经过内测也使我们有了更新的认识，并且对当初的策划案做了很多的调整。最显著的就是对 PK 系统的设定方面，我们改了很多次。对于这方面，我承认我们的工作人员最开始自己设想的与实际运营中所遇到的情况肯定存在差异，而我们也是尽量使游戏更符合江湖的设定，所以在内测时我们就在尽量弥补其中的不足，使这个江湖可以接近玩家所希望的样子。至于《剑网》整体的设定，可以肯定界面不会再做太大的调整，不过以后会在地图和 NPC 方面有较大动作，会陆续加入一些新的地图和 NPC，使 NPC 的面貌和地图越来越漂亮，相信你从我们最新公布的《剑网》图片中也可以看到这一点。

●众所周知"剑侠情缘"系列是个老品牌了，你认为西山居在游戏市场的品牌号召力是否令金山公司满意？金山公司是否会继续开发《剑侠》的单机版本？还是准备以《剑网》为主体，陆续研发其他的游戏产品？

西山居从 1995 年开始做游戏到现在，一直做了 8 年，如果说满意或不满意，我只能说还可以，达到了及格线。如果从产品来说，应该是超出及格线的。如果看到他们在这种环境里能做 8 年游戏，并且目前为止还在不断的发展，那么我可以说是非常满意。西山居在圈内的知名度和影响力算数一数二，能走到今天这一步，我觉得是很不容易的。过去的 8 年时间里，也有很多厂商尝试介入游戏市场，但是很多很快就死掉了，其中也包括我们熟悉的一些企业。我想在中国这个市场可以做 8 年游戏的公司并不多，虽然我们有过非常成功的产品也有让大家感觉一般的作品，但是我们积累了很多的经验，培养和汇聚了一大批这个领域里的优秀人才，这是我们值得骄傲的地方。

《剑侠》系列相信我们以后一定还会做，但具体会在什么时间做，可能要根据国内市场的变化而定。如果市场状况没有什么改变，比如说盗版依然占据了绝大部分单机市场，这对公司的压力是非常大的。对于一个公司来说，至少要保证自己不能长期的亏损；但是你的产品做得再好，最后的利益却被盗版抢去了，那么这个产品的意义并不大。事实上，网络游戏可以解决盗版的问题，这是很好的发展趋势，为此我们未来的主要精力将放在网络游戏上。我们不会放弃单机版产品，但是还要看准市场，盗版问题如果能够得到有效控制和解决，相信我们还会继续出单机版游戏。此外，我们已经开始组织第二个工作室进行新游戏的研发，名字也定下来了，叫烈火工作室——他们形容说自己的热情象烈火一样。第三个工作室也正在筹备当中，预计年底之前组成。今年我们将有三个工作室同时启动，制作不同的网络游戏产品。

●针对《剑网》的市场推广方面的计划，不知道您有什么样的打算？

具体的市场推广策略我们一直在开会讨论，应该是从 9 月开始到今年年底，我们总计要投入的日常营运费用是 1500 万。我们相信我们是有潜力的，因为就目前的网络游戏公司而言，一年的投资也不会超过 1000 万。我们希望通过我们的努力，能够让《剑网》成为第一阵营的产品，所以会有这样史无前例的市场投入。

●我看到公测公告上有不允许其他单位出版《剑网》攻略的条款，而目前很多游戏公司都不反对其他出版单位替自己做"变相广告"，金山对此出于怎样的考虑？

这个是国际惯例，关于知识产权的保护条例中都有，因为《剑侠情缘》所有的产品包括它的附属产品，也包括攻略，这些都是属于金山公司的知识产权。如果没有得到金山公司的授权，任何内容形式的东西都是不允许做的。为什么会对攻略本有这样的限制，实际上是因为我们看到目前市场上有很多粗制滥造的攻略本，内容非常差，与游戏实质不符，这会导致玩家极大的反感。而且假如并没有得到任何官方授权和审查，却打着官方的旗号出版，这种东西对产品本身是一种严重损害。为了维护我们自身的品质和品牌，所以会对这方面有所限制。

●金山选择连邦作为全国销售总代，并且签定了 4000 万的巨额销售协议，请问金山是如何考虑的？

主要考虑还是强强联合的效应。我们很清楚，单靠自己一家将中国这么大的市场做透，我们感觉还是有一些困难的。我们的期望值很高，希望真正将《剑网》这个产品做扎实，让全国的玩家在任何地方都可以购买到我们的产品，因此我们需要找到一个强有力的合作伙伴来一起做这件事。毕竟一个人做和一群人做还是有很大的差异，而连邦目前拥有上千家连锁以及数千人的营销队伍，我们看中的就是他们强有力的分销能力。我们觉得如能和连邦合作，加上我们的分销能力，应该可以把这款产品的市场铺开。另外，连邦渠道的基础非常不错，金山公司与连邦的合作也一直很好，双方 10 年的合作基础使得彼此间有充分的了解和信任。如果不是基于这种高度的信任，那么要签这个协议也将是很漫长的过程，毕竟 4000 万不是个小数字；但是我们双方谈的很融洽，很顺畅。

●金山公司目前获得了文化部颁发的全国第一批《网络文化经营许可证》，请问您对国内网络与游戏市场的相关政策与管理模式有什么看法？

如果站在游戏厂商的角度来说，我们当然希望政府能够高度关注这个行业。因为这个行业是一个正在高速成长的行业，但我们也看到了它在运营中出现了很多的问题，如果能够有政府部门的参与，相信对规范市场会有好处。但是政府参与进来，具体该怎样管理，归哪个部门来管理，这个不是厂商能够决定的，只是希望相关的管理政策尽快出台。站在政府部门的角度来看这件事情，也不能希望他们一下就把所有的事情制订得规范和完善，因为他们也需要有一个了解和沟通的过程，太仓促也不好。所以，有关政府部门已经先表明了一个态度，表明他们想做这件事情，那么我们就会觉得这是可以实现的，然后随着时间推移，随着他们对这个产业的了解，相信会有比较合理的政策和管理模式出台的。

●前一阵关于网游外挂和公司服务方面有很多玩家反映了自己的看法，在与厂商沟通时也遇到了很多问题，可以说在玩家与厂商之间存在着一些矛盾，不知您的感想如何？

大家都希望在一个公平的环境中进行游戏，因此，如果其中有人使用外挂，那么不用的人就会觉得很吃亏，就会也想用外挂。那如果让大家都不用呢，就是说这个环境不允许大家来用外挂的话，那么也许大家就都不会想到去用外挂。所以，我还是坚持"人之初，性本善"的道理，也就是说，我们认为通过自身的努力、通过技术角度来抑制外挂的产生才是最有效的办法。毕竟我们是自主研发的网游，可以有很多方式来防止外挂，只要我们用心做，一定会有效果。我们跟很多玩家交流过如何防止外挂。我们除了有专门的一套控制系统之外，也有专门的人员来监管。我们会把这件事情当成第一重要的事情来做。

另外，针对游戏上手难度的问题，有的游戏故意做一些很繁琐的设计，让玩家觉得很不方便，从而促使玩家寻找外挂来改良那些不够人性化的功能，对此我觉得这是不可取的。我们不会刻意把游戏做得很麻烦，故意延长玩家的游戏时间，只要是玩家认为有必要的内容、认为是很方便的设定，我们就会主动做到游戏中，而没有必要让玩家感到超出忍耐限度非要使用外挂来达到目的。游戏真正要留住玩家并不是靠操作的繁杂，那不是我们想做的游戏，我们希望玩家受到游戏丰富内容的感染而投入其中，所以我们有专门的一个小组来研究"易用性"方面的内容，我们会尽量为玩家着想。以后的计划是每个月都对游戏进行改进和更新，我们既然有这么好的资源，就要尽量显出原创游戏与引进游戏的区别。

●谢谢您接受我的采访。希望《剑网》可以拥有越来越多的玩家参与！

我最后想说的还是请大家多支持《剑网》。因为确实不容易，3 年的时间 100 多人付出了很多的心血和努力，希望大家不管怎样也可以进来看一眼，看看是不是你想玩的，是不是你想象中的江湖。对于国产游戏来说，前进的道路确实非常坎坷，而要想发展起来，不仅需要自己的努力，更需要大家的支持。如果全中国的玩家能够共同关注和支持，相信中国游戏的真正腾飞指日可待。■

听说这个人很厉害，他并不年轻，而且之前作了多年消费品行销策划，小有成绩后才转入游戏圈，不到一年就建立了自己的游戏公司；

听说这个人很爱玩，特别是三国题材的游戏，为了这个爱好，他甚至决定制作一款让大家都满意的三国题材网游，并且一做就是 2 年；

听说这个人很认真，事无巨细都要自己亲自督阵；还听说他很和气很健谈，而事实确实如此。

他，就是以"国内第一款万人联机策略游戏（MMOSLG）"为口号进军中国游戏市场的《三国策 OnLine》的研发公司创始人，罗春晖。他的公司有个很特别的名字——亘宇。听说我是来采访的，他很礼貌地招呼我，并且打开他的手提电脑，滔滔不绝地给我讲述起他制作这款游戏的初衷以及游戏特点来。给我的感觉，这不象是一场采访，更象是聊天，而所聊的话题，当然离不开三国。

●目前国内以三国为背景的网游非常多，能否谈谈当初为什么会选择开发三国题材的网游么？

我本人是三国迷，特别是光荣的《三国志》系列，我是从一代玩起的。光荣的游戏做的非常好，而且主要是强调策略面，很有挑战性。我当初构思这款网游的初衷，可能很特别，就是感觉与电脑打很快就会失去挑战了，毕竟电脑都会有死角被你抓住，摸透了电脑的策略，它怎么样也都赢不了你了，于是就想跟其他玩家打，男生嘛比较喜欢争强好胜，所以就想知道自己有多厉害，于是就希望利用网络进行对战。而在当时，大家就只能在局域网中连线对战，可以参与的人数非常少，并且有两大缺点，第一是容易作弊，这个时候如果有人用外挂赢了你，你一定很郁闷；第二个是玩家一场一场的比完了，却没有一个记录玩家功绩的系统，而每个玩三国的人都会有自己的梦想，诸如想统一中国啊、建立自己的皇朝啊、当官当大将军啊等等，这局域网无法实现这些功能，因此，我就想设计一款具有这些可玩内容的多人连线对战的游戏给大家玩，于是《三国策 Online》便这样诞生了。这款游戏结合了目前 RPG 和 SLG 的两大特点，让玩家不仅可以与其它玩家一起征战、合作或对抗，还可以在三国的世界中建立自己的势力及社会地位，进而在虚拟世界中统一中国、开创霸业。

●游戏的主题是否完全与三国时期的历史背景息息相关？您认为最有意义或最值得玩家去尝试的地方在哪里？

实际上，不但会再现历史，同时还会有些幻想情节出现，不过那都是当你走完这段历史之后才会遇到的情节。《三国策 OnLine》这次即将推出的新版本《乱世枭雄》，其中一个比较重要的部分就是贴近史实却又在历史之上发挥遐想的任务系统，一共 20 多关，这个部分比较象 RPG 一点。推出这个任务系统有几个目的，一个是很多人习惯 RPG 了上来不知道怎么玩，所以就设计了这些任务使玩家可以融入游戏；二是讲述三国的故事，基本上做完这 20 个任务就等于读完了一整本三国小说；第三点是给那些比较和平的玩家，不愿意跟别人争强斗胜而是想去磨练自己战绩的玩家，可以跟朋友一起来参加，跟电脑打。第一个任务黄巾之乱设定比较简单，之后就分成几条支线，为吕布传、蜀传、吴传和魏传，依据玩家的兴趣喜欢走哪条路线都可以。其中白色是属于史实剧情，红色是幻想剧情，比如"梦中仙"，貂婵故意跑到云梦泽里发现古代的美女都在那里，吕布要跑去找貂婵就要抵抗住美女们的诱惑（笑）。这里你会发觉这些历史事件如赤壁之战、祁山之战等等，会因为你的关注而被发动，实际上就是参与历史的变迁吧。当然，这部分也是很象 RPG 的部分，也是比较值得玩家尝试的地方。

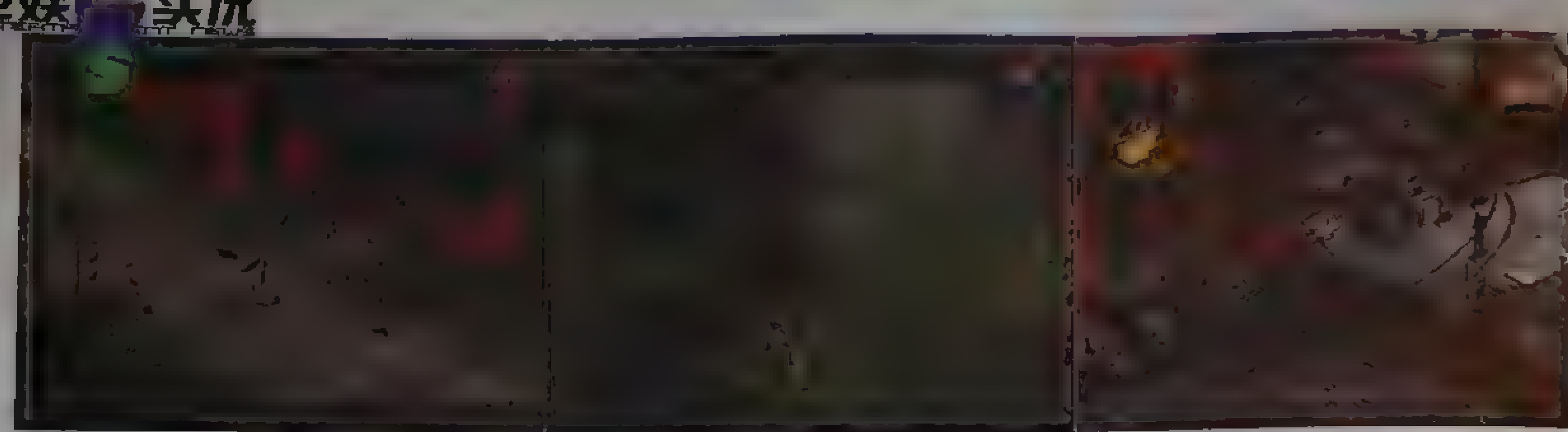
●国内目前已有的以及即将推出的三国类网游很多，不知道您对他们的内容和运营情况有否了解，对这些游戏您怎么看？

基本上三国类的游戏我都可以背给你听，比如智冠的《网络三国》、《三国演义 online》、《吞食天地 online》以及目标软件即将推出的《傲世三国 online》等等，这些基本上都是属于 RPG 类型。而如果常玩《三国志》的就会知道，三国的玩家主要玩的是策略，玩攻城，因为受到光荣的影响。所以象我们这种骨灰级的三国玩家，叫我们去玩 RPG，就会感到有一些缺憾，在这里不能指挥大军，与其这样，我玩其它的 RPG 象"金庸"还不是一样。所以我们的定位就和 RPG 拉的很开，你如果想玩 RPG 就去玩那些，如果想体验策略就来玩我们的，所以基本上不冲突。光荣去年推出的那款即时战略风格的《三国志 Battlefield》，以光荣来推这个游戏都没有获得很大成功，可见这个游戏确实有一些弊端。我当时也是该游戏台湾内测前 500 名的玩家，而基本上里面的高手都认识，大家一致的意见就是速度太快了，毕竟三国玩家都是习惯于有一定时间来思考，然后可以调兵遣将，而不是手忙脚乱的瞎指挥一气，比谁的机器好谁的鼠标灵敏，这样就没意思了。至少我所认识的三国玩家都比较习惯于我做出来的游戏。我们的定位是半回合制的战斗，有一个给玩家思考的时间条，时间条



我们有一群热爱三国的疯子

亘宇公司创始人罗春晖访谈录



走完了才轮到对方行动。这样既给予了玩家思考的时间,又限制了玩家的拖沓,使游戏可以不失策略性,同时又适应网络的快节奏,尽量为玩家找到平衡点。这样的设计也是我们独有的。

●目前国内的网游市场环境的特点,使很多玩家对三国类游戏不太注意,游戏主要吸引的玩家群体还是对三国非常感兴趣的玩家,面对这样的局面,不知道您对《三国策 online》有什么样的市场预期?

当然这方面是有想过的,我也有计算过,也实际询问过第三波,因为光荣的《三国志》产品以往是由他们代理,而在台湾玩三国的玩家大约有40~50万人左右,而大陆我们的习惯一般是乘3,就算有100~150万左右。其实这个市场不算小,虽然可能不是最大的市场,但是我觉得也够了吧。如果真的这些玩家都抓住的话,我也很满足了(笑,我们也不能太贪心吧)。实际上,现在这市场还是存在空白,虽然出了一些三国的在线游戏,但却还是跟其它 RPG 一样,要去练功、种田才有办法升级跟赚钱,这样并不能满足真正的三国玩家的愿望。而且他们并不是真正意义上在做三国游戏,他们只是给一个 RPG 框架换上一个背景,与史实相去甚远。我相信我们公司制作三国游戏的水准是超过他们的,因为我们有一群热爱三国的疯子。所以这方面,我们还是很希望把大陆和台湾省的这些玩家吸引进来,变成我们的玩家。我们希望喜欢三国类型游戏的玩家,都可以喜欢玩《三国策 online》。

●《三国策 online》这款游戏在国内网游市场中还是比较有特色的,那么对这款游戏的推广,您将采取什么样的策略呢?

首先我们打算先在内地把这个游戏作起来,我们所有的动作都是在内地先做,因为这里有太多三国的爱好者,我相信这款游戏如果能在内地获得成功,那么华语世界的玩家也都会接受这款游戏。9月15号开始,《三国策 online》新版本正式进入推广期。网吧推广上,我们选择了三国的发源地成都,来作为推广的第一站。我们的目标非常明确,就是针对喜欢三国策略游戏的玩家。所以我们也搜集和联络了那些在国内小有名气的三国游戏网站,而且很多都是个人站点,他们都是从最早期《三国志》就开辟论坛的,这里有很多三国玩家在上面,而他们也非常认同我们的游戏。我们希望将这些人都引入游戏中,因为他们才是真正三国的玩家。

●能否为大家介绍一下您的个人经历以及涉足游戏业的历程。

其实从1997年我就在考虑做这个网络游戏,但是因为当时环境还不成熟,而且时机也没到。后来2000年开始筹划这件事,公司是2001年成立的。

我本身是做消费品行销出身,做宝洁的产品,1991年沙宣洗发露在台湾香港上市,当年就成为年度风云产品,那个广告策划案就是我做的。后来又辗转担任过几家国际大公司总经理的职务,直到2000年,去一家网络公司任职总经理。那时就向老板建议转型在线游戏,不过那时在线游戏并不普及,很多人都不清楚在线游戏有什么成长性,包括老板在内。在2001年7月离开原有公司,投身游戏产业,正式创立亘宇公司(Gamlaxy International Inc.),开始网络游戏的研发。

我想我的经历在中国游戏界属于另类,但是我觉得这份经历非常的好。也许有人问我你又不是写程式的,做游戏有什么好哦?我会说,记住一点我们不是高科技业,我们是娱乐业,是消费品,我们的工作是给玩家提供游戏去玩的,所以我们是非常注意消费者导向的。象一般的游戏公司在做一款游戏时,都是一群公司的人在那里找线索,看最近流行什么然后做什么,结果你就会突然发现,哎?怎么今天市场上突然出了一堆Q版的或是一堆杀怪兽的。我们其实在2000年做游戏的时候,就在思考2年以后游戏推出的时候市场会有哪些竞争者存在,我们的宣传点在哪里。有记者问,现在游戏业竞争这么激烈你们怎么成功?我说竞争再激烈,也没有洗发精激烈吧?我们要在竞争者云集的市场中脱颖而出,就一定要强调我们的定位,特色是什么,而且我们也一定要坚持。就算我做的东西是小众化的,也没有关系,我就是不趟那个混水。尤其网络游戏大者恒大,前几名越大那剩下的根本什么也分不到,所以我们一定要拥有自己的天地。我们跟别的公司相反的地方是,我们先做了市场规划才开始去做游戏,虽然幕后有强烈的理想和热情,但是也经过了详细的计算才会决定去做这款游戏。所以我们的游戏风格和设定都会与别的游戏不同。

其实说真的,做这个游戏是因为我们曾经在台湾和很多朋友玩过一次三国志游戏,当时我和很多玩家都认识,但是因为那款游戏时间太久了后来就停掉了,然后我就说:好我来组织公司。那时候我跟朋友合作科技公司也有做游戏的技术但是那时侯没有去开发游戏,不过我答应大家说:我来做,满足大家的需求。因为我想,既然有那么多人那么想要这个游戏,就说明游戏一定有他的市场。

●谢谢您接受我们的采访!最后,请给我们的玩家和读者以及希望涉足游戏圈的朋友一些建议。

对玩家们说的话是,相信大家应该都可以看出来,我们这款游戏中融入了很多热情和理想在里面,如果本身是喜爱三国志的玩家,进来试试看吧,不管好和不好,都给我们指教。我也不认为我们的游戏是完美的,其实还有很多地方可以更好,希望玩家多多指教!三国是我们的文化,我希望三国爱好者可以集中在一个地方,让我们把三国游戏发扬光大!不要把中国文化让外国人偷了去。

对新晋这行业的朋友说,这个行业很辛苦,如果有理想的话,套句英国首相丘吉尔的话:Never give up!如果成功的太顺利,你就会觉得很害怕。成功永远都是很辛苦,而且要脚踏实地一步一步,不管碰到什么困难都要耐着性子一个一个解决,不要放弃,直到达到最终目标。■

ATI 抢走 Nvidia 订单
XBOX2 选定图形技术伙伴

一段时期以来的传言终于被证实:ATI 战胜 Nvdia 获得了微软 Xbox2 游戏机的定单。ATI Technologies Inc 发布声明,宣布已经和微软达成协议,将负责下一代 XBOX 游戏主机的图形技术开发。

目前的 Xbox 图形芯片是由 Nvdia 提供的。ATI 第二季度因 Radeon 9800Pro 产品规格领先 Nvdia,股价大涨,跃居成为市值最高的图形芯片制造商,其间,XBOX2 的相关消息也起到了很大的作用。

ATI 公司称它与微软达成了开发 XBOX2"定制、领先的图形技术"的协议。在一份声明中,微软公司家庭和娱乐部门的高级副总裁巴奇说,在对开发中的图形技术进行评估后,我们选择了 ATI 公司,它的技术更符合 XBOX 未来的发展方向。



▲ 8.14

《剑网》4000 万天价签约销售总代
金山连邦联手打造原创网游大片

8月26日,金山《剑侠情缘网络版》营销签约会在北京长城饭店隆重举行。老牌软件渠道商连邦公司以4000万"天价"一举获得《剑侠情缘网络版》全国销售总代权。同时《剑侠情缘网络版》香港地区、台湾地区和韩国、日本等海外地区的代理谈判工作已在紧锣密鼓的推进当中,《剑侠情缘网络版》面向海内外市场的销售攻势全面拉开。

签约会上金山总裁雷军热烈致辞。他表示:"与连邦公司这样的一流企业建立战略性伙伴联盟,是金山《剑侠情缘网络版》冲入产业前列的基础性策略。"连邦总裁王建华则表示:"连邦赞赏金山公司15年来在软件产业上所取得的辉煌成绩;金山连邦强强携手,通过资源互补,进一步提升竞争优势,《剑侠情缘网络版》一定能够在"韩流"汹涌澎湃的中国网络游戏市场上一枝独秀,勇创佳绩。"

《剑侠情缘网络版》是金山公司耗资1500万历时三年自主研发的网络游戏,金山还斥资2000万启动旗下的金山数字娱乐有限公司全面承担该游戏的运营和服务业务。6月底游戏开始内测,产品公测和新手包上市将在9月20日启动。

4000万的"天价"刷新了网游销售代理记录。金山借连邦分销网络发达的商流、物流和信息流体系,来实现自己"以顾客为中心"的营销理念。金山和连邦的资源整合缩短了产品和服务到达用户的距离,强化了产品以"服务"为中心的思想导向。强强联合将演绎一场决胜网络游戏市场的经典案例。

▲ 8.26

MGS2 不慎变成汽车广告
空间互动发表官方致歉声明

北京空间互动有限公司是一家发展迅猛的新兴游戏公司,从《黑鹰行动》到《疾风战场》,空间互动凭着良好的市场策划和经典的产品线在业内逐步奠定自己的地位。8月9日由空间互动所代理的又一款大作上市,但是其发行过程中,负责复制加工光盘的厂家误把汽车广告宣传用的 DVD 盘片印刷成《潜龙谍影2—真实之影》盘面混入整批光盘中。本着对玩家负责的态度,北京空间互动科技有限公司目前发表了官方致歉声明。

声明指出,空间互动现收集所有错误的光盘,凡是购买本公司《潜龙谍影2—真实之影》正版游戏光盘出现上述情况的玩家,都可以拿着光盘到本公司更换,并可领取500元作为赔偿!空间互动在强烈谴责压盘公司这种不负责任的工作态度的同时,也诚恳地向广大玩家澄清真相并致以真诚的歉意。具体声明细节请看空间互动官方网站:www.16316.com。

▲ 9.1

打造国家级电子竞技品牌
第二届中国电子竞技大会开幕

8月28日,"互联星空杯"第二届中国电子竞技大会(ChinaInternetGaming,简称 CIG)在北京长城饭店拉开序幕。

中国竞技大会是由信息产业部相关司局发起,人民邮电报社集团联合中国互联网协会组织,各大通信运营商支持的以网络游戏比赛、展览、论坛、峰会、调查为内容的综合性活动。CIG 以信息产业权威新闻媒体为平台,以群众喜闻乐见的形式开展活动,为网络游戏产业链上至政府部门、行业协会、下至运营企业、最终消费者提供一种交流互动的平台,推动中国电子竞技和网络游戏产业健康有序发展,倡导健康益智的电子体育文化精神。

2002年的首届中国电子竞技大会历时半年,总计吸引了逾30万人参加,刷新了国内电子竞技参与人数最多的记录,创立了 CIG 中国电子竞技品牌,受到广泛好评。第二届中国电子竞技大会在信息产业部、文化部、共青团中央等相关政府部门及组织的支持下,将在全国32个省、区、市范围内组织网络棋牌类、局域网对抗类、网络游戏类、无线类四大类十二款游戏比赛,举办网络游戏产业峰会。总决赛暨闭幕颁奖活动定于12月上旬在上海举行。CIG 2003 将坚持"绿色游戏、健康生活"的数字娱乐理念。为推进中国以网络游戏为代表的数字娱乐产业健康协调发展做出应有贡献。(官方网站 www.cig.org.cn)



▲ 8.28

把你的梦想放大 N 次方
飞利浦推出创业网游

8月28日,飞利浦电子中国集团在位于旺市百利的北京最大的网吧520数码天地宣布,将于9月1日至10月20日在全国推出免费网络游戏大赛——"科技大亨"(www.football.philips.com.cn/game)。为了彰显本次活动的主题"把你的梦想放大N次方",针对大学生目前的创业热潮,飞利浦度身定制了本款网络游戏,玩家们以轻松的方式即可在网上一展身手,只要勇于超越自我、敢想敢做就有可能实现远大的抱负。

发布会上,飞利浦电子中国集团总裁张玥表示:"大学生是国家的未来,是社会的财富,飞利浦希望借这个创业类的网络游戏,与年轻人多一个沟通的渠道,能将飞利浦百年的成功经验传授感染给大学生,帮助他们在以后成就事业,同时也让年轻人藉此多多了解飞利浦。飞利浦致力于扎根中国,培养年轻一代,希望年轻人无论在虚拟世界还是以后踏入社会,都能够尊重游戏规则,培养合作精神,充分利用双赢策略,和对社会负责的态度。"

"科技大亨"游戏中,玩家开始时是一个3C专卖店的店长,随着不断地进货、卖出、库存管理等,可能有机会升为区域经理;在游戏中成绩名列前茅的区域经理还有机会升任分公司总经理,最后甚至成为游戏中的中国区总裁。"科技大亨"中特别设计了各种不同的创业风险,大大增加了挑战性和刺激性;而飞利浦更在游戏过程中设立了众多奖项,玩家在游戏的过程中,只要销售业绩等指数达到目标,即有可能获得飞利浦手机、MP3和液晶显示器等,比赛最终的获胜者则有机会与飞利浦公司首脑精英们面对面,了解创业、守业的种种风雨历程。

张玥对本次网络游戏大赛充满信心:"今天启动的网络游戏是下阶段一系列活动的序幕,希望广大敢于直面挑战的大学生朋友投身到我们的游戏中来,这个游戏的最后阶段也就是在10月20日左右,我希望看到一个令人激动的结果,有一个年轻才俊能够站在大家的面前,做一个精彩的 CEO 对 CEO。"

▲ 8.28

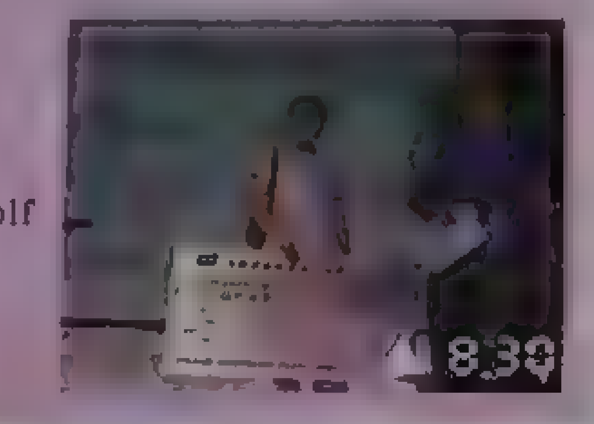
游戏文化新形式备受瞩目
新蛋网杯游戏视频大赛圆满结束

玩家录制游戏内容后，通过剪辑或配使简单的游戏动画，间放成为一部具有艺术感的视频作品，这种视频制作正在受到广大玩家的欢迎为了使游戏周边文化得到社会的广泛认可并不断发展，新蛋网杯全国首届游戏视频大赛于2003年初开赛。本次大赛由上海新蛋电子商务有限公司独家冠名赞助，方正科技特别协办，上海浩方科技主办，天人互动、怡采科技、网图公司共同协办，并得到了国内众多媒体的支持。

大赛组委会共收到了来自全国玩家的100多部作品，经过筛选和整理，共有56部有效作品参赛。虽然是国内第一次游戏视频相关的比赛，但仍然涌现出很多优秀作品：像采用游戏《流星·蝴蝶·剑》制作的武侠短片《真·密杀录》、让电影制作专业人士赞不绝口的《苦力劳工》、体现前苏联卫国战争时期飞行员英勇战斗的影片《红色天空》等等。

8月30日晚19点，大赛颁奖仪式在北京西单中友百货8楼多功能厅举行，由央视著名主持人段暄主持。现场气氛活跃，作品精彩纷呈，并吸引了大量购物和进餐的人群驻足观看。本次大赛的各个奖项如下：

新蛋网杯－最佳游戏视频：真·密杀录
最佳创意奖：空缺
最佳剪辑奖：苦力劳工
最佳剧本奖：最后的任务
最佳视觉效果：红色天空
最佳摄影奖：The War of The Last Wolf
最佳原创音乐奖：真正的冠军
最佳玩家智慧表现奖：光影战队
最受玩家欢迎奖：CS生活剧场



电子竞技中国队组建出征
WCG2003中国区赛圆满闭幕

9月7日，历经了3个多月由三星电子冠名赞助的WCG中国区选拔赛降下帷幕。最受人关注的CS项目冠军由北京赛区的Devil U战队获得。他们经过与estar以及其他高手的殊死搏斗终于凭借自己的实力摘取桂冠，成为E-SPROTS中国的新人类。比赛的其他4个项目也都决出了前3名。其中，《魔兽争霸Ⅲ》冠军是来自西安赛区的新人苏昊，FIFA2003的冠军是同样来自西安赛区的老选手李君，《星际争霸》的冠军则是来自重庆赛区的沙俊春，表演项目《彩虹冒险》由黄翠夺得冠军。

在本年的WCG2003三星电子杯世界电子竞技大赛中，除了CS冠军获得的奖金是50000元及三星显示器一台以外，其他每项的冠军都获得30000元的奖金和一台三星显示器。如果他们在赴韩国的WCG世界总决赛中能够代表中国取得更好的成绩，奖金将更加可观。三星电子大中华区副总裁金泳熙在大会上表示，非常高兴看到这么多年轻人充满激情地积极参与WCG世界电子竞技大赛，并在比赛中获得了如此好的成绩。他们是推动中国电子竞技产业发展的中坚力量，他们的身上洋溢着年轻的自由、希望和喜悦。希望这些年轻人能够在公平公正的条件下尽情发挥实力，并代表国家向世界展示中国的实力，充分利用1个月的准备时间，为获得全世界第一的好成绩而努力奋斗。

今年的WCG世界电子竞技大赛吸引了全球55个国家地区和600多名代表参加。在中国区的选拔赛也报名踊跃，最后参与比赛的人数为线上2000多名、线下比赛4700多名。从7月30日到9月7日，随着最后一个项目CS比赛的结束中国区选拔赛宣告正式结束，最终选出15名选手参加10月12日至10月18日的韩国总决赛。他们肩负着为中国电子竞技增光添彩的重任，让我们祝福他们！



新闻出版署通过游戏工委提案
游戏出版物将登载健康游戏公告

新闻出版总署日前发出通知，要求自9月1日起游戏出版物必须登载《健康游戏忠告》

通知中说，多年来游戏市场中还存在一系列问题，一些出版单位缺乏社会责任，重经济效益、轻社会效益，对消费者特别是广大青少年消费者缺乏有效的引导和保护；非法出版活动猖獗，扰乱了正常的出版秩序，损害了出版单位和消费者的利益；一些内容不健康的非法游戏出版物通过各种渠道进入市场或通过互联网传播到境内，造成不良社会影响；一些非法游戏经营场所惟利是图，不择手段吸引青少年消费者；有些青少年消费者缺乏自我控制能力，沉迷于游戏之中，以至于影响身体健康、工作、学习，造成不良社会后果。

中国出版工作者协会游戏工作委员会本着维护社会稳定，促进社会主义精神文明建设，保护广大青少年的身心健康，不断增强游戏出版经营者的社会责任，加强行业自律，推动游戏出版业健康、有序地发展的目的，在广泛征求社会各界意见的基础上，起草了《健康游戏忠告》，并经第一届理事会审议通过。

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

自2003年9月1日起，所有电子出版物出版单位在新出版的电子游戏出版物中、互联网游戏出版机构在出版的互联网游戏出版物中，应设置必要的程序，在游戏开始前，必须在画面的显著位置全文登载《健康游戏忠告》。

▲ 9.1

文化部积极关注信息文化产业
12家企业获得首批《网络文化经营许可证

首届中国国际网络文化博览会组委会9月7日在京召开恳谈会，向社会各界介绍了博览会筹备的有关情况。文化部等有关部委领导为首批获得《网络文化经营许可证》的单位以及网博会形象大使姜昆颁发了证书。

2003年5月7日召开的国务院常务会议提出要培育新的消费热点和经济增长点，推动扩大网上文化娱乐等方面的消费。7月1日，《互联网文化管理暂行规定》开始施行。《规定》生效以来，各经营性互联网文化单位积极向文化部申请《网络文化经营许可证》。近日，文化部批准了中国电信、上海盛大、北京新浪、铁道通信、上海久诚、长城宽带、方正宽带、金山数字娱乐、北京搜狐、四川公用信息、北京国研、北京歌华等12家企业设立为经营性互联网文化单位，核发《网络文化经营许可证》。

文化部文化市场司司长刘玉珠发表讲话祝贺首批获得《网络文化经营许可证》的12家企业。他表示文化部将认真听取互联网文化单位的建议意见，保护和发挥互联网文化单位的积极性，根据互联网文化发展动态，及时出台行业发展政策，积极培育壮大信息文化产业。通过贯彻执行《互联网文化管理暂行规定》，努力让内容健康文明、形式丰富多采的文化产品和服务成为互联网文化主流，繁荣人民群众的网上文化娱乐生活，促进我国互联网文化事业发展。



▲ 9.7

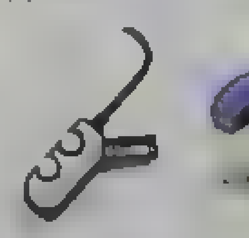
体验创新引领时尚
创新发布系列新品

9月9日，创新科技有限公司在北京亮马河大厦召开新产品发布会，展示多达23款全新产品，覆盖了电脑多媒体硬件及周边设备，个人和家庭数码娱乐产品等领域，展现了创新公司多元化、人性化的产品理念。

创新三大产品系列声卡、音箱和数码娱乐产品在会上均有新品发布，包括7.1声道、支持DTS解码的最新Audigy 2 ZS系列声霸卡，首款双分频7.1音箱——Inspire T7700，国内首次发布的THX认证顶级多媒体AV音箱MegaWorks 550音箱，风云再起的创新经典品牌PCWorks系列新品音箱，造型前卫、采用钛合金喇叭的I-Trigue系列音箱，以及超前设计的NOMAD MuVo NX、2/3名片大小却有1.5GB容量的NOMAD MuVo2以及大容量、多功能的NOMAD Jukebox Zen NX等MP3播放器新品。而此番不同系列产品之间还可以通过专利接口实现便捷的互动，充分体现网络多媒体时代交互式玩家生活的精彩。



I-Trigue L3800音箱



M-PORT播放耳

NOMAD MuVo NX MP3

现场演示的7.1声道影片定位效果明显，尤其是新增的侧左和侧右声道，让《择日再死》中的激战场面更具临场感。《古墓丽影》游戏中回荡在山谷中的风声和劳拉潜入巨大的输水管道中的声效异常逼真。创新公司以其大气魄的产品策略令曾经只知道声霸卡的用户了解到，未来时尚生活的灵感不断涌现，而创新科技可以令您先行一步，超前把握潮流脉搏。

▲ 9.9

《破天一剑》携手《天地英雄》
游戏电影双璧辉映

由何平导演，姜文、中井贵一、赵薇等主演的年度武侠巨片《天地英雄》于9月23日在北京首映，10月1日在全国公映。大型武侠奇幻网游《破天一剑》将与《天地英雄》携手，把玩家全方位带回无尽的江湖，带来中国武侠文化的绝对冲击。九月，随着电影正式上映，《破天一剑》全面升级攻城战系统，并将推出大型线上活动——"天地英雄四部曲"，"小孤城之战"、"响马于安的逆袭"、"英雄降世"、"文珠传奇"四大主题精彩纷呈。而线下的系列活动，更与电影环环相扣。

电影和游戏虽然是两种不同的艺术，却有着千丝万缕的联系，而对武侠概念的深刻感悟和对中国古文化的追寻探索更成为《天地英雄》这部电影和《破天一剑》这款游戏的共通之处。双方经过多次的接触和协商，决定携手合作，在近期为观众和玩家们献上更好的视听享受和游戏乐趣，将中国深邃的武侠文化展现在世界的面前。

▲ 9.10

《剑网》"面对面行动"贴身服务玩家
万名游戏辅导员及战地记者整装上阵

8月以来，《剑侠情缘网络版》内测2同时在线量突破5000峰值，创下网络游戏内测在线量高峰。而金山在强化《剑网》服务品质上又推新举措，不惜重金展开"面对面行动"：即在全国范围内布设万名游戏辅导员及战地记者，以各地大型网吧为服务阵地，指导新手入门、辅导高手进阶、为玩家提供贴身化产品服务；同时肩负在服务一线反馈玩家意见和需求、第一时间处理突发性事件的职责。

据悉，"面对面行动"在各地迅速卷起报名狂潮，大量应征简历涌向金山公司。金山相关负责人介绍，万名游戏辅导员及战地记者的培训计划已在金山各地方大区办事处紧张准备。

金山总裁雷军表示："作为大片级的网络游戏作品，我们以通用软件的应用性标准来要求《剑网》，力求使更多的玩家能够轻松上手。为此目标，我们在程序开发上做了许多艰苦的工作。'面对面行动'的发起初衷是我们要力争在服务层面上、市场运作层面上延续《剑网》上手简单化、应用简易性这一产品设计原则。在金山看来，产品应用性的内涵是表现在程序设计上，而外延可以延伸到市场运作层面，面对面的讲解和服务是指导玩家的最有效形式，其效果是程序上的努力不可能达到的。坚持'服务第一'是金山一贯的宗旨，'面对面行动'万名游戏辅导员及战地记者整装上阵将迈出高品质服务用户的第一步。"

▲ 9.12

全国游戏联赛打头阵
河南游戏竞技联赛推出

由商都信息港主办的河南游戏竞技联赛在9月中下旬拉开战幕。这次游戏竞技大赛将在河南的各个地市陆续展开，规模浩大，盛况空前。

大赛组委会将竭尽全力通过比赛推动河南游戏行业的发展，打造河南自身的电子竞技以及其他游戏赛事品牌，为河南游戏玩家创造一个公平、公正、公开的比赛环境。郑州赛区即将举办的"商都杯"电子竞技大赛将拉开本次河南游戏联赛的帷幕，在郑州赛区的比赛中将产生甲乙级队伍各12支，作为联赛郑州赛区的基础。其它地市也将进行同样类型的比赛，让河南的每一位玩家都有展示自己的机会，充分展现河南电子竞技的水平。大赛组委会特别推出游戏平台"玩吧"(www.play8.cn)作为广大玩家的训练场所。

▲ 9.14



好久没和他过过招了，他游戏没什么长进。

●上海东方队球员刘炜在与四国的姚明打完游戏后评价道。

因为游戏，我们是幸福的一代。

●玩家韦江宣在接受《羊城晚报》采访时说。

师恩难忘，请所有的玩家向游戏中的师傅以及生活中的老师，真诚的说一声："谢谢您，老师。"

●教师节前《天骄》表示，玩家应当感谢那些帮助他们熟悉和了解游戏的老玩家及师傅。

我们希望做一款很"健康"的游戏。

●连续在线超过4小时或0点后继续游戏，经验值和财富等将自动减损，成都某公司项目总监表示该"健康"游戏将于11月开始公测。



因恶性商业竞争而发生此事，目的相当卑劣险恶。

●山东《破天一剑》主题网吧纵火案之后，中广网发表官方声明说。

我认为所有的网游企业都有机会做大同时获得滚滚利润。

●上海盛大公司总裁陈天桥说。

100万元太不靠谱，咱们就赌10万元，看《剑网》年底是什么结果！

●在一个据称是真实故事的业内传闻中，金山公司总裁雷军与网易创始人丁磊就《剑侠情缘Online》的前景"打赌"。

他们应该停止向青少年推销成年人消费的产品。这些产品都是致命的。

●6月底，美国人黑麦在田纳西州高速路上被仿效《侠盗猎车手》情节的两名少年射杀，9月4日其家属委托律师汤姆森在起诉游戏厂商Take Two的声明中如是说。

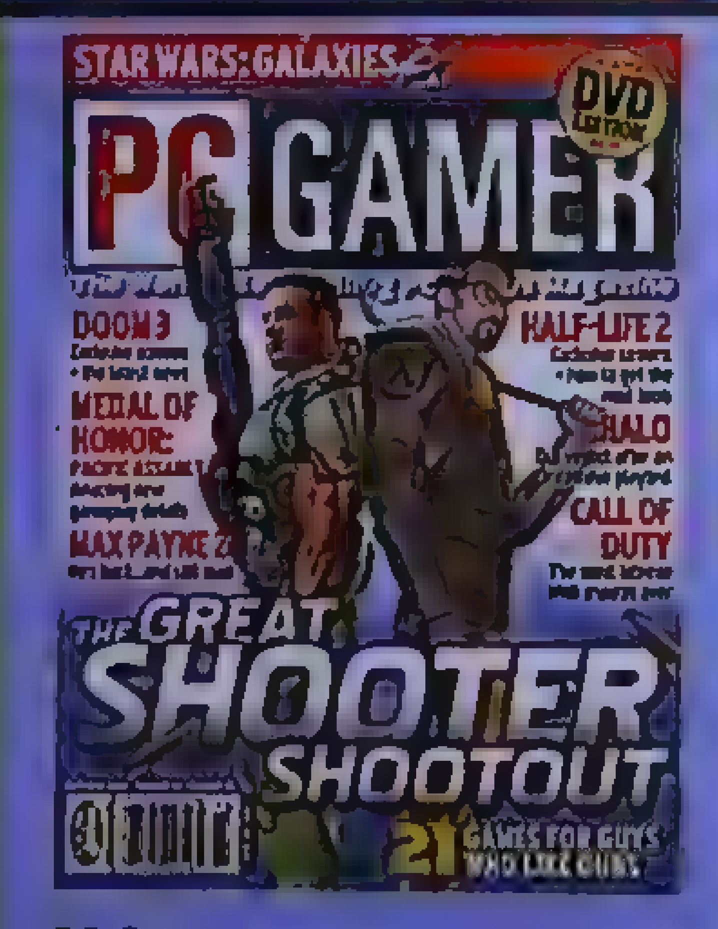
外刊概览



Computer Games Magazine
2003.10

圣者的传承

理查·盖瑞特（Richard Garriott）用BASIC语言在APPLE II上制作的Akalabeth，为日后拥有无数玩家的经典作品"创世纪"系列奠定了基石。20余年后的今天，Origin正努力将更多的"极至"（Ultima）体现在《创世纪X：奥德赛》中。



GameInformer
2003.9

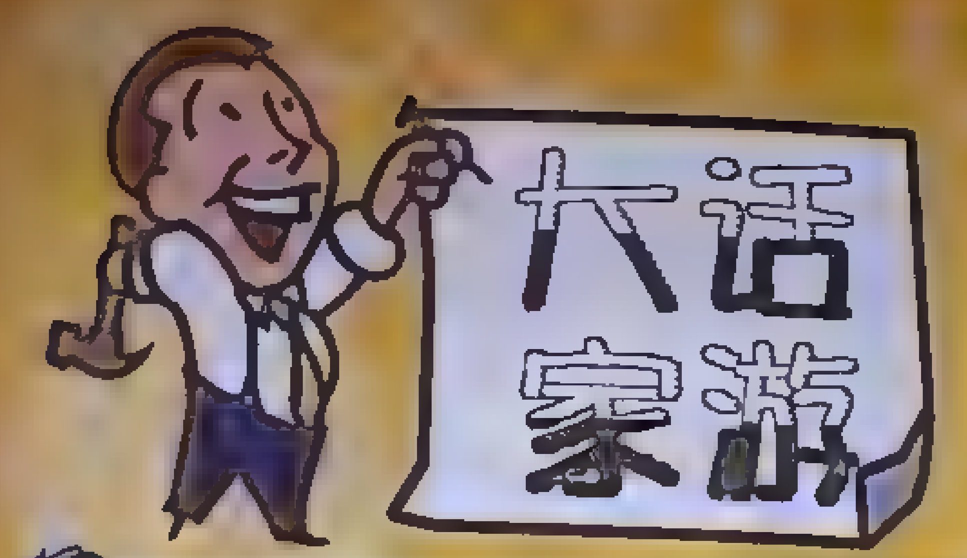
英雄本色 II：堕落

Rockstar [illegible]

PC Gamer
2003.10

伟大射手的交火

本届已结束的E3大展不仅展示了PC游戏的强力回潮，也让我们看到第一人称射击游戏正在重返所有游戏类型的王位。为了庆贺这一事实，我们本月重点推出最为热门的第一人称游戏的介绍和截图：半条命 II、毁灭战士 III、荣誉勋章·血战太平洋、英雄本色 II、绝地学院等等。



来信选登

亲爱的《家游》的各位编辑，你们好，希望你们还是我以前所喜欢的你们：

我是《家游》的一名资深读者，我觉得《家游》是一本很好的杂志，当然，一个原因是因为我喜欢玩游戏。不得不承认中国的游戏环境是很恶劣的，特别是我们在游戏文化的熏陶下成长的时候，各种对游戏不友好的舆论甚嚣尘上，是《家游》，给了我们继续的勇气，她就像是一个部落的守护神，是我们这一个群体心中的向往，让我们知道，我们还有同伴，我们并不孤独。

可是慢慢的我发现，《家游》变了，以前的她不仅仅是一本游戏杂志，里面很多文章都很有思想性，很引人思索，但是现在，随着网络游戏的大行其道，整本杂志充斥着对一些垃圾韩国网游的介绍，如果说这些是为了迎合大多数人的意思，为了杂志能够生存，我可以理解。

但是我发现，现在《家游》里有文章错误百出，只要是一个热爱游戏的人都不会搞错的错误也出现，更可怕的是这样的文章还被发表。我不知道编辑部有没有校稿人员，或许是编辑们太累了，或许是编辑们也不懂？

举个例子，第九期的《家游》新作速递里介绍《半条命》最新版本——反恐精英·零度危机（Counter-Strike: Condition Zero），我不知道作者是个什么人（三井·寿），他在里面有如下的介绍：

1、"阿根廷的GSG-9反恐特种部队如何如何……"，只要打过反恐的人都可以在选择角色画面看见GSG9是德国的警察第九边防大队，对军事有点了解的人也不会搞错，我想以严谨闻名的国外公司是不会出现这样的错误的。

2、"俄国著名的的SAS反恐特种部队形象在CS中家喻户晓"，而实际上，SAS是英国空军的战略机动部队——空军特别空勤团的简称。

3、他说每位队员配备了FAMAS卡宾枪和XX手枪，足以应付近距离和远距离的各种威胁。实际上，FAMAS的射程是有限的，超过三百米就无能为力，当然可能是游戏的制作者的错误使得这位作者写下这样的文字，这个错误还是可以原谅的。

我不知道为什么这样错误百出的文章还能出现在我一直钟爱的《家游》里，这使我很失望，一本杂志是不可能靠精美的印刷、通篇的铜版纸和花里胡哨的插图来吸引读者的，或许对于小孩子来讲这有莫大的吸引力，但是任何一个爱这本杂志、不是停留在表面的叶公好龙的读者都会对她出现的错误感到很失望，特别是一些很不该出现的错误。

错误的类型和数量说明一本杂志的质量，也说明了编辑对读者的态度：水平是不是高，态度是不是严谨，作为中国最好的游戏杂志来说（至少在我的眼里《家游》是这样一本杂志），出现这样的错误是不可原谅的。

同样，一本杂志的价值更多的取决于她的文章的质量，如果为了凑页数，把一些根本是为了挣稿费，写一些老调常谈的或者是抄袭略加修改的文章发表，这对杂志的伤害是致命的，读者可以容忍印刷或者是纸质的瑕疵，但是绝对不能容忍把读者当傻瓜的白痴文章出现在他们深爱的杂志上，那是对他们，对杂志的亵渎。

一本好的杂志应该对稿件持宁缺勿乱的态度。稿件就是杂志的质量，是她的生命。

在极限攻略里，有玩家撰文介绍其所谓秘籍，比如，制作和真人一样的喷图，自己躲在喷图的旁边，借以混淆视线，购买烟雾弹和夜视镜，挡住别人的视线然后再开夜视镜……我想说几点，第一，可以肯定的是作者肯定是个菜鸟，至少在反恐的世界里是如此，本人玩反恐已经有数年，技术虽然不能说和世界顶尖高手媲美，但是对这个自己所深爱的游戏从来不乏孜孜不倦的钻研。反恐是一个节奏很快的游戏，特别是在出现并火热了好几年，玩家的水平普遍都不是太低的情况下（当然也有不少刚接触的菜鸟），通常遭遇即意味着死亡，很少有人呆在一个地方直到一局终了，即使是很喜欢CAMP的玩家也会根据对手的状态改变自己的位置，因为静止呆在一个地方就是等死。对于配置稍微好一点的机器，这样的伎俩就完全没有效果，比如我的Celeron1.7Ghz+256M SDRAM和Geforce2 MX400 64M显卡，很容易就可以分辨喷图和真人的区别。

其余的我就不说了，我不是在吹毛求疵，也不是鸡蛋里挑骨头，只是看见了自己不得不说的东西，《家游》属于她的读者。

我相信如果一本杂志长期刊登一些水平很低的文章，或者是很多错误的文章，她的读者会越来越少。就像我向我的朋友推荐《家游》，他看见这两篇文章就把杂志放下了，我说怎么不看啦，他说，这样狗屁不通的文章也发表，这编辑水平太低了，要不就是把你们这些热心的读者当傻子……我无语……

一时愤激，写了这些东西，也不知道合不合适，也许是我小题大做了，但是我觉得我应该说出来。也许各位小编会不爽……在下得罪了！

（湖北荆州钱飞）

魔兽3 之 欺人太甚



——首先感谢热心读者及时发现并指出该文章中的错误。在游戏设定中，阿根廷的任务是由德国 GSG9（边防警察第九大队）完成，俄罗斯的任务是由英国 SAS（英国第 22 特别空勤团）完成。而在该文的文字当中没有对这几支反恐部队的确切说明，进而暴露出一些常识性的错误，在此向读者致歉并更正。

对于武器设定说明的问题并非错误，游戏终究还是游戏，制作者出于对平衡性的考虑，经常会对各武器具体在游戏的属性进行调整，不然也就不会有人抱着 AWP，跳来跳去狙击了，呵呵。

在秘集市栏目中的“CS 非常规密技”纯粹属于娱乐范畴，有兴趣的玩家可以尝试，至于真正能在游戏甚至比赛当中发挥多大的作用很难确定，相信在正规的大型比赛当中，这样的做法也是绝对不允许的，呵呵，仅仅是“游戏”而已。

（月月）

——我不得不重复多年来经常挂在嘴边的话：有这样的读者是《家游》之福！前一段《家游》论坛再次出现故障的时间里，我在第四帝国（tea4.com）等热心家友的主页中，也见到了不少这样的读者。他们挑剔，锐利，刻薄，有时甚至盲目和武断，但他们的满腔热忱让我有一种被融化的幸福感觉。谢谢你们，我为我们的过失深感抱歉！

抱歉和感谢，这可能才是我们最常说的话罢。我也曾经设想过假如某一天，再不用对大家说这样的话了，那会是什么样子呢？好像有点不堪设想呢……

说起《家游》的主页和论坛，欢迎访问 www.playgamer.com 和 www.playgamer.org！现在的双 CPU 智强型主机、全套托管服务外加时刻在线小编若干名，将力争为大家提供更好的服务。

（小马）





来信选登

我比较喜欢你们的杂志，也是一名忠实读者，原因在于杂志内容丰富多样，文章精彩动人，充满了人性之美和生活乐趣，适合各位游戏迷的口味。最好的是一点是贵刊比同类书便宜一点，哈。

不过好书再好大众也会给你挑出点毛病来，人多嘛！毕竟大家的口味无法达到同一个起点。我就谈一下我个人的观点，希望对编辑们能有所帮助。嗯，我只谈谈《家游》后面几个小栏目。

“大话家游”栏目应该加页。能不能介绍网上我们编辑与《家游》迷们聊天的对话记录，把当月精彩对话标注时间在“大话家游”中刊出，让我们一饱眼福啊（我认为我的想法很不错）。

“电娱实况”介绍各地举行的游戏比赛赛况，然后请资深玩家点评（多出图片啊）。每处实况贵刊最好在 1~2 期内将该地赛事介绍完（可以加页嘛），否则不过瘾！千万不要介绍到一半就拉倒（例如 5、6 期的《CS 赛事掠影》），也不要用别的文章搪塞过去。

杂志带赠品包装多好（嘿嘿，很多同类杂志都有哈），在我们这里 XX 因为这方面原因近几期销量开始超过贵刊了。当然我们《家游》是有实力的，我们一定会超过它们。

（山东青岛呼延涛）

——谢谢你的建议！对话记录是个好主意，我想有机会试试。不过如果如实照搬聊天记录，大家一定觉得语言湿度太大；若是去芜存精搞得很有思想很有趣味呢，大家又该说了：你们平时是那么说话吗？跟念《家游》杂志似的……

（小马）

来信选登

前一段最抢手的恐怕就是《仙剑III》和 JAY 的《叶惠美》了吧！每天不停往音像店和软件店跑，终于让我等到了。JAY 的歌不用多说，两个字：喜欢！说到《仙剑III》，本人总觉得是超过二代，与一代还差点。说价格，129 的高价真的不如二代的豪华版来的饱满。看看这手机链，要不是有个标志真的能与街上 5 元货相提并论了，CD 就不多说了，相框和玩偶还说的过去，可这书签，说个不好听的，有 X 用，就是靠着有个《仙剑III》的画面，要不然白给都不要！说画面，先说开头动画，知道的是《仙剑III》，不知道的还以为是 FF8 的中国版。大宇说要把“仙剑”做成像 FF 那样的经典系列，不是这个也模仿吧？再说这控制，据闻《仙剑III》采用的是《轩辕剑 4》的引擎，画面还行，但控制不是很方便，有时候遇到楼梯很难往上爬，开门时必须在门口开。当然《仙剑III》也有不少优点，说音乐，音乐是游戏的窗户，还真是不错，这次大宇的工作人员真没少下工夫，音乐没有沿用前作，但听起来跌宕起伏，回味无穷，不错不错。说战斗，这次的战斗系统很棒，将五行相克、人物特性发挥到了不低的高度，是个质的飞跃，希望继续发扬。说故事，不知怎的，总觉得从头到尾就透着一种悲凉的感觉，从男女主角相遇开始就~~不知道是不是音乐作怪。在开始冒险，躲追兵、遇知己，都写的不错，但主角的身世好像写的有点薄弱，是不是为了写主角前世而故作削弱呢？不得而知。这就是大虾我对《仙剑III》的看法，不知众小编和玩家怎么看呢？

（山西大同陈阳）

——我个人总觉得，“仙剑”这个词的象征意义早已经大于了它的实际意义，所以我们不该用所谓的“仙剑一代感觉”这个尺度去衡量任何一款游戏。因为大家知道，那些伟大的故人似乎总是难以超越的——与其说是他们不能被超越，不如说是人们不想看到他们（竟然能）被超越。

其实，抛开“仙剑”的光环，单就一款独立的 RPG 来说，《仙剑III》已经算是今年最强的中文游戏之一。陈阳提到的许多看法都“与我心有戚戚焉”，但就个人感觉来说，我最喜欢的改革还是结尾加上了那个有趣的大团圆结局。相对于刻意制造悲剧气氛而又很不成功的二代来说，这是一个突破。看第一幕悲剧的时候会流泪，到了第二幕就有些麻木了，到了第三幕……当我正准备打哈欠的时候，《仙剑III》给了我一个开心的结局，其实，景天这个好运的坏家伙就该有这么个漂亮的结局，嗯，从见到他的第一面起我就料到了。

（东东）

来信选登

开学前收到了《家游》的奖品，多谢！

和《家游》聊聊最近的一些心情吧。虽然出了一些好 GAME，但是由于 CPU 是 PIII的关系，感觉 PC GAME 离我越来越远了，以至于我现在玩游戏都先看游戏要求的配置，再买游戏，郁闷啊~~哎，但是同时也为 PC 感到无比自豪，PC 升级越来越快，也是好事。老爸让我专心考四级，然后去北外学一门外语（我是商务英语系的），法语和日语我都想学，法国是我最喜欢的国家，我听的音乐大都是日文，所以感兴趣。不过我还是决定学法语了，因为它是世界第三大语言嘛……老爸说把这些都搞定了再给我换 PC，唉，等啦……

所以最近都玩男友的 PS2，我虽然是 GIRL 可是最喜欢玩 WE！小编们有没有玩 WE7？感觉怎样？你问我？我哭……系统完全和 WE6 不一样啊！天啊！不过 WE 就是 WE，还是那么棒！最让我兴奋的就是《宿命 2》出中文版了，哇，万岁！还有就是我超爱的动画片《网球王子》出游戏了！我的手塚都长大人啦，帅呆了！小编们有玩吗？在你们休息时可以和同事们玩玩，很热血的咧！嘻……

祝大家好！May all your dreams come true someday！祝《家游》永远健康！

（北京洪雯）

——嗯，其实电脑配置稍微低些，不玩那些吃显卡吃 CPU 吃内存的大家伙就是啦！我家里的电脑也是这样子，电脑游戏又不是只有一种类型，再说还有网游嘛~那个，WE 是什么来着？（丹：我们！咱们！）狂汗~~是《胜利十一人》吧。电脑都玩不过来，确实没有时间玩 PS2 了，虽然好怀念以前大家一起打《街霸》的日子……

（石子）

公告栏

（读者指南）

●邮购

汇款地址：北京市 813 信箱 《家用电脑与游戏》发行部

邮政编码：100037

联系电话：010-62103397/98/99

电子信箱：reader@playgamer.com

注意事项：请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量，平邮免收邮费，如需挂号请加寄 2 元/本的挂号费。由于平邮过程中可能发生无法预知的丢失损坏等情况，给读者造成不便，因此推荐使用挂号邮购方式。

●投稿

投稿地址：北京市 813 信箱 《家用电脑与游戏》编辑部

邮政编码：100037

电子信箱：play@playgamer.com

注意事项：请在来稿中注明所投栏目名称、[illegible]正文文本请采用 TXT 格式，附图请用 90%图像质量的 JPG 或 BMP 等格式，请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊，若时间上有特殊要求请在来稿中说明。画稿要求幅面大于等于 A4 规格，单幅与四格漫画均可，彩色黑白不限。欢迎使用电子邮件投寄画稿，图片格式采用 JPG/PSD/BMP 等通用格式。如需退还原稿请在来稿中说明。

（2003 年第 8 期读者调查问卷统计结果）

读者对本期杂志的总体印象：

非常好	18.2%
还不错	63.7%
一般般	13.4%
不太好	4.5%
糟透了	0.2%

本期读者最喜爱的文章：

[illegible]

本期读者阅读后不舒服的版面：

[illegible]

2003 年第 8 期 家游 有奖问卷调查幸运读者名单

■本栏目属于所有《家游》读者，[illegible]

看一看，有没有你错过的《家用电脑与游戏》？

如果你因为各种原因没有及时买到某期《家游》杂志，没关系，《家游》的邮购部门或许能够帮助你。为了方便广大读者邮购往期杂志，在此将编辑部现有存留的各期刊物详细列出：

刊期	原价	优惠邮购价
2002 年 5.6.7.10.11.12 期	8.8 元 / 册	6 元 / 册
2003 年 1.2.4.5 期	8.8 元 / 册	7.5 元 / 册

假如你缺少并需要以上某期杂志，可以通过当地邮局汇款购买。请在汇款单上填写清楚汇款人的姓名、地址、邮编以及所需杂志刊期和册数，邮购免收邮费，如需挂号，请另加 2 元挂号费（款到一周内发书）。

汇款地址：北京市 813 信箱
收款人：《家用电脑与游戏》邮购部
邮政编码：100037
咨询电话：010-62103397/98/99 转 27
电子信箱：duhui@playgamer.com

《家用电脑与游戏》全国各大中城市经销商联系电话

北京	010-65934481	邢台	0317-3176769	哈尔滨	0451-8341850	宁波	0574-87660206
广州	020-34292249	秦皇岛	0335-8050189	齐齐哈尔	0452-2130951	温州	0577-88622848
上海	021-63779826	郑州	0371-7647349	牡丹江	0453-6269971	福州	0591-3326946
天津	022-27694099	新乡	0373-2020170	大庆	0459-6320827	长沙	0731-4417535
重庆	023-69016627	许昌	0374-2334073	呼和浩特	0471-6926041	南宁	0771-2615676
沈阳	024-23910600	信阳	0376-6236812	包头	0472-2516902	柳州	0772-2868519
南京	025- 3323682	南阳	0377-3160286	苏州	0512-65260513	武汉	027-85497537
洛阳	0379-3961454	徐州	0516-3751144	南昌	0791-8592321	成都	028-83374821
太原	0351-7041968	常州	0519-8117080	贵阳	0851-5982003	成都	028-83331249
太原	0351-7060129	无锡	0510-2820161	昆明	0871-4182032	成都	028-86666751
大连	0411-2805701	济南	0531-2058077	兰州	0931-8518072	西安	029-2100809
鞍山	0412-2218341	青岛	0532-3838744	银川	0951-6010542	西安	029-7426149
抚顺	0413-2600836	胶州	0532-7201694	西宁	0971-8227505	邯郸	0310-3090822
本溪	0414-3882485	淄博	0533-2188314	乌鲁木齐	0991-4821133	石家庄	0311-3028585
锦州	0416-4165555	潍坊	0536-8371230	桂林	0773-2826156	保定	0312-2026318
铁岭	0410-4840742	泰安	0538-8337513	济宁	0537-2213750	唐山	0315-2838131
朝阳	0421-2611877	合肥	0551-4691193	徐州	0516-3738502	张家口	0313-2019823
葫芦岛	0429-2153498	蚌埠	0552-3028542	连云港	0518-5507021	任丘	0317-2254900
长春	0431-2777386	马鞍山	0555-2483967	台州	0576-2439691	沧州	0317-3075668
吉林	0432-2558473	杭州	0571-88256025	聊城	0635-6965388		

Play! 家用电脑与游戏
FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

问卷调查

您的参与是对我们最大的支持
邮编：100037
地址：北京市818信箱
《家用电脑与游戏》月刊编辑部
2003年10月号 总第110期

家游FANS资料夹

第一次填写或有更动请详细正楷书写

姓名：______ 年龄：____ 性别：__

电邮：______

邮编：______ OICQ：______

地址：______

简介：______

注：本资料仅用于杂志统计不作他用

杂志点评区

一、本期杂志总体印象
□非常好 □还不错
□一般般 □不太好 □糟透了

二、本期最喜爱的文章
____页 ______

三、本期阅读最不舒适的版页
____页 不爽之处：______

四、您读完本期杂志所用时间
______

五、您这本杂志的传阅人数为
□自己看 □2~5人 □更多

错误猎手

____页__列____行______
____页__列____行______
____页__列____行______
____页__列____行______
____页__列____行______

读者票选区

支持，推荐您所喜爱的电脑单机或网络游戏，请发挥热情投出神圣一票！

中国游戏企业人气榜
请评选您最支持的中国游戏企业一家
______

中国游戏风云榜
经典榜：请评选您最喜爱的三款游戏
①______
②______
③______

发烧榜：请推荐您正在玩的一款游戏
______

期待榜：请支持您最想玩的一款游戏
______

PLAY!留言板